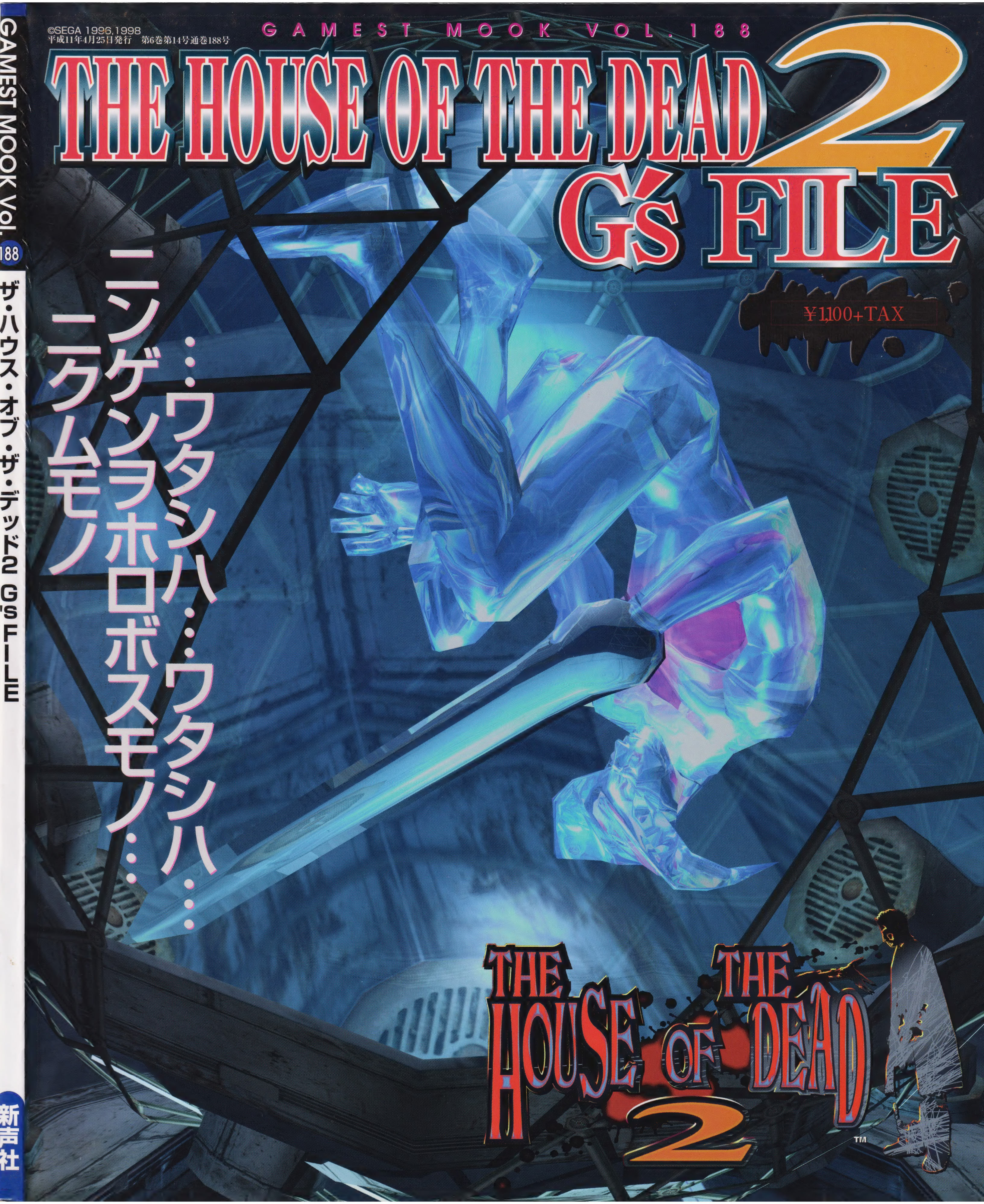


©SEGA 1996,1998
平成11年4月25日発行 第6巻第14号通巻188号
GAMEST MOOK VOL.188
THE HOUSE OF THE DEAD 2
G's FILE
¥1,100+TAX
…ワタシハ…ワタシハ…
ニンゲンヲホロボスモノ…
ニクムモノ
THE HOUSE OF THE DEAD 2
™
GAMEST MOOK Vol.188
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2 G's FILE
新声社

INDEX

ZOMBIE FILE

ROUTE MAP&SHOOTING POINTS

1998.12.18.

「キュリアン邸事件」…

あの忌まわしい事件は

これから起きる惨事のほんの一端でしかなかった…。

2000.2.26.

世界が混沌とした時代。

序曲の始まり…中世の面影の残る街で新たな陰謀が動き始めた。

繰り広げられる陰謀と惨劇。

立ち向かうAMS特殊工作員の

「james」と「Gary」。

二人を待つものは…。

そして謎の男「GOLDMAN」の真意とは…？

The House Of The Dead 2

The House of The Dead 2

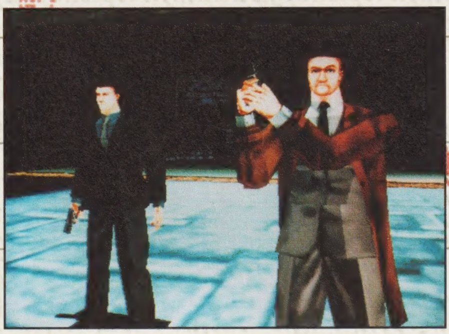
人が…生きようと思う意志がある限り…

「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」シリーズの世界

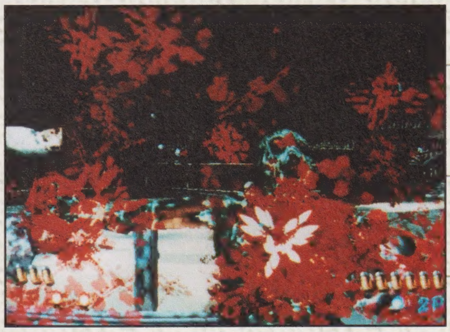
HOD2の登場人物

まず、シリーズの舞台となる国について。あまりストーリーには出てこないが、アメリカだ。ジェームズとか、名前もアメリカチックだよね。てことは、プレイヤーキャラクターが所属する政府機関「AMS」は、わかりやすいところでいうとCIAをイメージすればいいのかな。ジェームズをはじめとしたAMSサイドのキャラクターは、その機関の特殊工作員だ。前作のプレイヤーキャラクター「ローガン」と「G」、今作のプレイヤーキャラクター「ジェームズ」と「ゲイリー」、また「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」には、サポート的な役割の仲間「ハリー」「エイミー」も登場する。前作の2Pプレイヤーキャラクター「G」や、グッドエンドには前作の1Pプレイヤーキャラクター「ローガン」も登場するぞ。

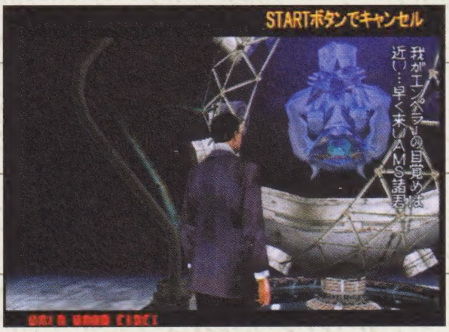
一方、ゾンビを操る悪いやつらは、前作では元「DBRcorp.」所長「Dr.キュリアン」、今作は世界有数の財閥トップにしてゲノム理論の権威者「ゴールドマン」となっている。しかも彼は、「キュリアン邸事件（前作の事件は、『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2』の世界ではこう呼ばれている）」の黒幕なのだ。また、5面ボスの「マジシャン」は、前作のラスボスであるという事実も忘れてはならない。そのへんを理解したほうが、より「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」を楽しめるのではないだろうか。



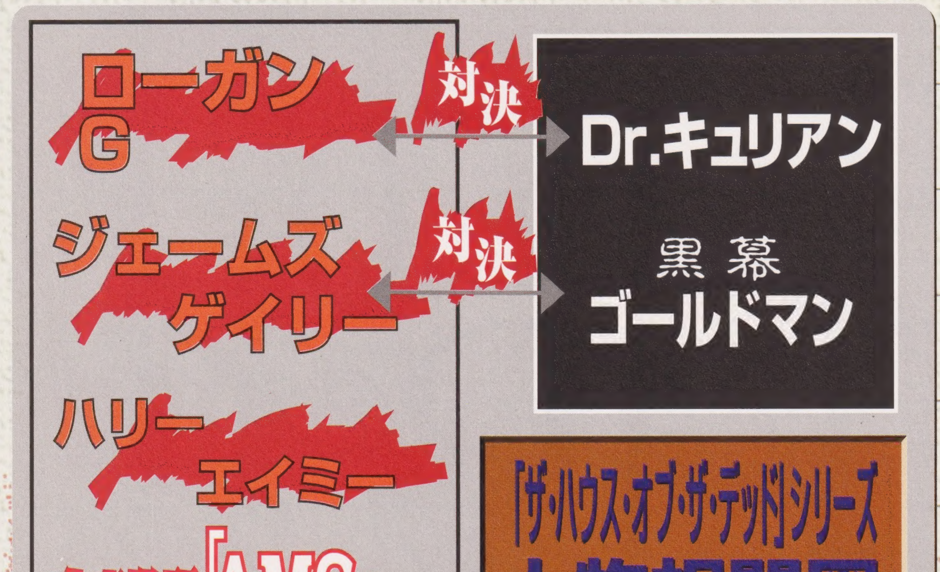
ローガンとGの雄姿。AMS工作員は、スーツが似合う。



前作の画面。血が赤いのも、今となっては刺激的だ。



ゴールドマンは「キュリアン邸事件」の黒幕だったのだ。



「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」シリーズ年表

1998年10月17日
遺伝子研究所「DBRcorp.」の研究員が突然失踪してしまう事件が起こった。「DBRcorp.」は政府の機関として秘密裏に活動している研究所である。それゆえこの失踪事件は表だったものにはならなかった。

1998年12月18日
政府上層部は、元「DBRcorp.」所長Dr.キュリアンの行動に不審な点があるとにらみ、秘密裏で行動するために彼の館に特殊工作員を送り込むことを決定した。「キュリアンの計画は最終段階に…このままでは…暴走…研究員が危な…」送り込んだ特殊工作員の最後の連絡は事態が急迫していることを告げた。

1998年12月20日
事態を重くみた政府上層部は工作員の切り札として「トーマス・ローガン」「G」の二人を館に向かわせることにした。特にトーマス・ローガンは、「DBRcorp.」に自分の婚約者ソフィーがいたため二つ返事でこの任務を受けた。

この二人の活躍により、Dr.キュリアンのおぞましい計画は阻止されたのであった。

2000年2月26日
ゾンビが街に溢れ、キュリアン邸事件以上の惨劇となる。これに対し、政府機関AMSからジェームズとゲイリーが派遣されたのだった。

初代「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」

キャラクタープロフィール



THOMAS ROGAN

1966年2月9日生まれ。
政府機関「AMS」に所属している特殊工作員。主に敵地に潜入して仲間の救出などを行っている。少し情熱っぽい面が目立つが、いざとなれば的確な判断力で危険を回避してしまう。1998年6月に婚約者ソフィーと結婚する予定だった。



G

生年月日不明。
ローガンにとっては相棒であるが、詳しいことは話さない謎の人物。
感情的な起伏が少なく、目的のためにはすべての手段が正当化されると考えている。
また、Dr.キュリアンの行動を監視していた人物でもある。



SOPHIE RICHARDS

1968年7月21日生まれ。
「DBRcorp.」に勤めていた研究員。主に生物のバイオリアクターの研究に関わっていた。トーマス・ローガンの婚約者でもあった。
「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」では、1面ボス「CHARIOT」の手にかかり、悲惨な死を遂げる（グッドエンドは、実は生きていたソフィーが駆け寄ってくる場面で幕を閉じる）。

ゲノム理論とは？

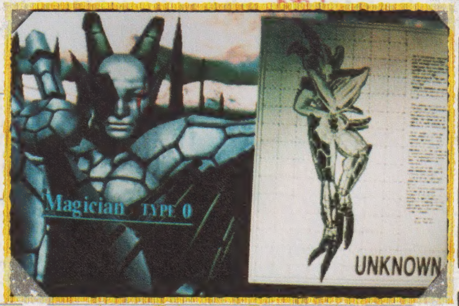
「ゲノム理論の権威者」と言われるゴールドマン。その「ゲノム理論」について調べてみた。

ゲノム[genom]
生物に必要な最小限度の遺伝子群を含む染色体の一組。★1920年にドイツの植物学者ウィンクラーが提唱した用語。（「コンサイスカタカナ語辞典／三省堂」より）
つまり、生物の遺伝子レベルの設計図を制作することにより、病気などを治癒することができるという理論らしい。ゴールドマンはこれを悪用することで、ゾンビや各ボスなどを生み出していたのだろう。



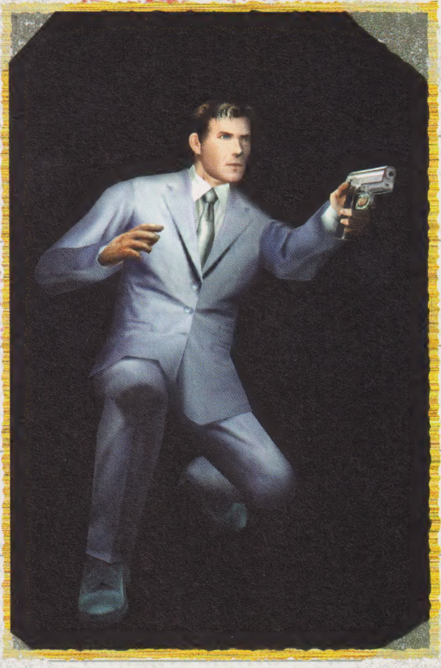
Dr.CURIAN

1947年6月11日生まれ。
うっすらとした白髪が印象的な人物。
DBRcorp.に勤めている研究所長でもあり研究リーダーでもあった。バイオリアクターの権威者でもある。また、ソフィーにとってはよき先輩であり、尊敬していた人物でもあった。



MAGICIAN

前作「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」において、最終ボスとしてローガンたちの前に立ちふさがった。生みの親・Dr.キュリアンを手にかけ、殺してしまう。
今作においては、AMSに対して前作の恨みを晴らすべく登場する。



JamesTaylor
ジェームズ・テイラー

アメリカ人

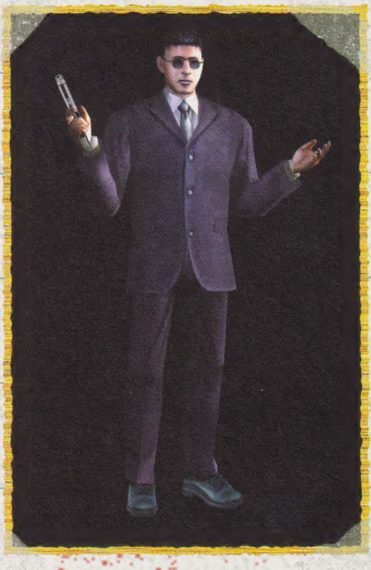
政府機関「AMS」所属の特殊工作員。年は35。現実的でデジタルな思考を持つタイプ。行動そのものがクールで理論的であり、直感や推測に頼らず直面した事実を冷静に受けとめて対処していく人物だ。それ故に難解で不条理な事件の担当にあてられることが多く、そのデジタルな思考で次々と事件を解決に導いている。



Gary Stewart
ゲーリー・スチュワート

アメリカ人

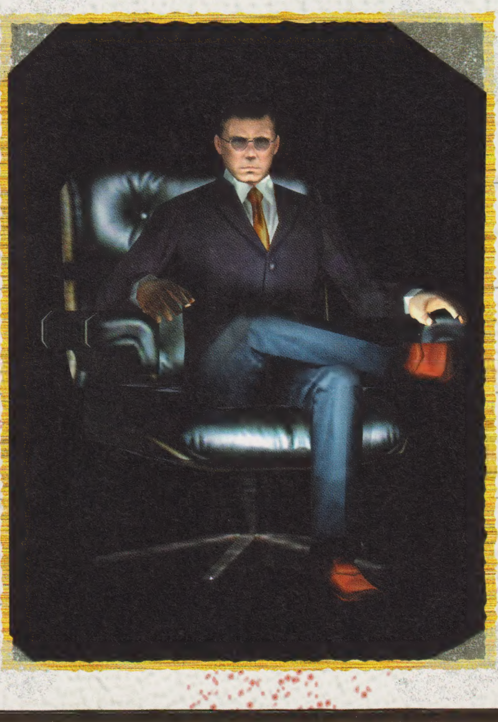
政府機関「AMS」所属の特殊工作員。年は24。まだ世の中に不条理さを知らない心広き青年。何事に対しても情熱的で感情的な一面を持っている。政府機関「AMS」に所属したのが１年前、経験不足を行動力で補おうと一生懸命に努力しているが、時折無茶な言動や行動に走ることがあり、ジェームズを困らせたりしている。

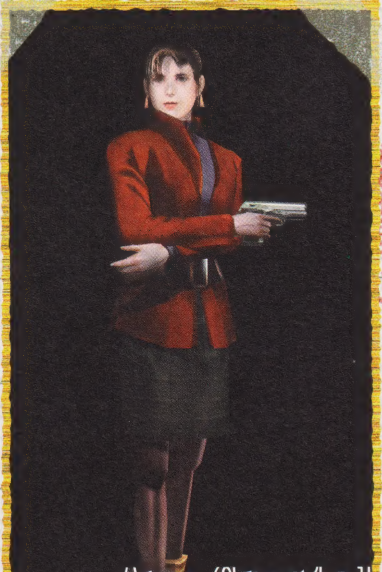


GOLDMAN
ゴールドマン

アメリカ人

今回の事件の首謀者だ。年は40後半。世界有数の財閥のトップであり、自らの財力を使ってヒトゲノムの研究を積極的に行っている。研究結果については、随時ゴールドマンに報告されているが、一般に公表されることは今までに一度もなかったようだ。また外見はクールで知的な雰囲気を持っているが、内面は人間や自然界の未来を真剣に憂い、悩んでいる人物でもある。





Harry Harris
ハリー・ハリス

アメリカ人

政府機関「AMS」所属の特殊工作員。詳細がはっきりしない人物だ。年は30後半から40前半。過去についてはあまりしゃべりたがらず、いつもくらい面影を落としている印象的な人物だ。普段から愛用のサングラスを掛けて、顔の奥の表情を誰にも見せないようにしている。

Amy Crystal
エイミー・クリスタル

アメリカ人

政府機関「AMS」所属の特殊工作員。年は29。危険な任務を数多くこなしている非常に頼もしい人物だが、普段はその面とは裏腹に、誰にでも分け隔てなく気さくに接する優しい女性の一面を見せる。ただしゲーリーに対してはしばしば姉のような言動や振る舞いをすることが多く、彼を一人前の工作員と認めてはいないようだ。

ガンシューティングゲームは

みんなで楽しむもので

１コインクリアを目指して必死に

やり込むものではない…

と考える人は多いかもしれない…。

しかし

本当にそうだろうか？

ガンシューティングゲームはみんなで楽しむもので

スコアを狙って鍛錬を

繰り返す必要なんてない…。

と考える人は多いかもしれない…。

しかし

本当にそうだろうか？

BASIC SYSTEM

The House of The Dead2

CHAPTER1 −基本システム−

弾に命を吹き込め

-READ.TXT-
いよいよ血に飢えた化物との壮絶な戦いが幕を開ける。たった1丁の拳銃を武器に、どうやって奴らに立ち向かえばいいのか？まずは銃の操作に慣れつつ、基本システムを充分理解した上で戦いに挑もう。

担当：きらり屋

ゲーム画面の見方

まず最初に、ゲーム中の画面の表示について説明していこう。画面上には、プレーヤーに必要な情報が常に表示される。写真にある通り、銃の残弾数とライフの残り数が、画面内で確認できるのだ。左下が1プレイヤー（ジェームズ）側、2人同時プレイの時は右下に2プレイヤー（ゲイリー）側が表示される。

残弾数表示は、弾を発射できる数を示していて、全てを撃ち切って空になると最充填（リロード）を促す赤い文字が画面に出る。このサインが出ているときはいくら画面に向かってトリガーを引いても、弾は発射できないので注意してほしい。

弾の下に表示されているランプの炎は、残りのライフ数を表していて、敵の攻撃をくらうごとにひとつずつ消えていく。そしてこの炎が全て消えた時が、君たちの命が尽きるときだ。敵の攻撃は噛み付いたり殴ったり、また飛び道具を使用してくる者もいて、これらを受けるとミスとして判定される。その他に誤って市民を撃った場合もミスとして扱われ、ライフが減るので注意しよう。



自分の撃った弾が敵や画面上の配置物に当たると、マズルフラッシュとして閃光が表示される。これを見て自分の撃った弾がどこに当たったか確認し、狙いを調整することもできる。

1人で化物どもに立ち向かうよりは、仲間がいるほうが頼もしいだろう。ただし2人同時プレイの場合は、多少敵の数が増えたり、敵の種類が変わっている個所があるので気をつけよう。

銃の扱いとリロード

安定して先に進めるようになるためには、武器を使いこなすことが先決だ。まずは敵を狙いやすい銃の構え方と、安全なリロードを身につけよう。

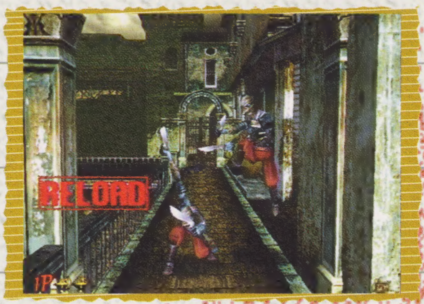
銃の狙いを安定させるためには、片手よりも両手で銃を持つほうが簡単だ。両手を使って銃をしっかり支えれば、咄嗟の攻撃に対応する場面でも狙いのブレが少なくて済む。このゲームでは敵に向かって闇雲に乱射するよりも、敵をしっかり狙って撃つほうが早く倒せて危険も少なくて済む。また耐久力の高い敵や、一発必中を要求される敵もいるので、狙いがブレない安定した持ち方を様々な場面で要求される。

そして唯一の武器である銃は、1度に込められる弾が6発までと決まっている。全ての弾を使い切ったら弾を最充填（リロード）しなければ、次の攻撃に出られない。リロードとは、銃口をいったん画面外に向ける動作で行われる。これをゲーム中繰り返しつつ進んでいかなければならないので、リロードの熟練度を上げることが先々キミたち自身を守ってくれる。だがリロードの際には、必然的に敵の攻撃に対して一瞬のスキが生じてしまう。敵が間近に迫ってきているときに弾切れをおこすと、あわててミスを犯しやすい。リロードは敵が出現するより先に済ませておくのが理想だ。しかし道中では大勢の敵が現れた際など、スキをついてのリロードを必要とする場面もある。

大勢の敵を相手にした場合でのリロードは、攻撃のタイミングをつかむことも大切だ。リロード時に攻撃を受けるミスを減らすためには、画面外に素早く銃口を向けてすぐ元どおりに狙いをつける訓練を積もう。



たった6発の弾はすぐに無くなるので、常に補充すること。



こんな場合のリロードは、敵のスキをみて素早く正確に。

ゾンビの弱点

ゾンビは耐久力が高いため、適当に撃っているだけではなかなか倒すことができない。そこで、ゾンビは頭部が弱点であるということを覚えておこう。頭部を確実に撃てば、少ない弾数で素早く倒すことができる。胴体に何発も撃ち込むよりも弾数が少なくて済むので、リロード時の危険を減らすことができる。大量の敵が出現する地点や、市民救出ポイントなどで敵を倒す時間に猶予がないときも、頭部狙いは有効だ。しかし敵によっては自分の武器で弱点を隠したり、装甲を身にまとって弱点をガードしている者もいる。こんな場合は敵が近くにくるまで待って、弱点が狙いやすい時に撃ち込むという方法が有効だ。また装甲をまとった敵も、１度頭部を覆う仮面を剥がしてからむき出しになった頭部に撃てば、胴体に大量の弾を撃ち込むよりはるかに楽に処理できる。



頭部を狙えば、たった1、2発で倒すことが可能。



緊急の時も、ゾンビの弱点を正確に射抜く度胸が要求される。

手にした武器で攻撃してくる敵に対して、腕を撃ち落として攻撃を食い止めるという前作のやり方は効果的ではない。腕を狙い撃つ自信があるのならば、頭部を狙ったほうが断然有利だ。ただしステージボスに関しては、それぞれ異なる弱点を持っているので、各々のボス直前に表示されるインフォメーションを参照しよう。

ライフの回復

凶悪な敵の中を進んでいく時には、細心の注意を払っていてもダメージを受けることがある。ゲームスタート時にキミたちに与えられているライフは、たった3つ。小さな動物の攻撃を１回くらっただけでも、しっかり１つのライフが奪われてしまう。しかし悲観することはない、道中でライフを増やすことも可能だ。ライフを増やすためにステージ内での市民救出イベントを成功したり、背景の木箱を破壊することで、ライフ回復アイテムを回収しよう。

そして道中で救急箱を回収する以外にも、ライフを獲得する方法がある。ステージごとに一定の市民救出人数を満たしていれば、ステージクリア時にボーナスライフを１つ手に入れることができるのだ。このため道中で出くわした市民救出イベントは、必ず成功させていくように心がけてもらいたい。例え救出した市民がライフ回復アイテムを手渡してくれなくても、救出人数にカウントされているのだ。ちなみにプレイヤーが持てる最大のライフ数は5つで、その上さらにライフを得てもこの上限を越えて備蓄はできない。木箱の中には点数アイテムが出現することもあるので、余裕があればこれらもどんどん回収していこう。



背景の木箱を破壊して出現した、ライフ回復アイテム。



市民を救出した時に、お礼として手渡されることもある。

ルートの分岐

このゲームの最も重要な要素の１つが、ルート分岐のシステムだ。最終ステージのボスに達するまでには数多くのルートが存在し、道中の様々な場所に分岐点がちりばめられている。自分に最適なルートを確実に選択していくことが、ゲームを進めていく上で最も大切なことだと言える。分岐点ではプレイヤー自身がとる行動で、進むルートを決定することができる。

では分岐の起こる条件とは、一体どのようなものなのか。最も多い条件は、特定の個所でゾンビに襲われている市民を救出するか否か、というものだ。また特定の配置物を撃つか否かでもルート分岐が起こる。

重要なことは、ライフを回復できる数がルートによって変わってくるということだ。ライフを１つでも多く回収できるルートに進むのがベストだ。最初のうちは市民を救出するイベントは全て成功させるよう努力してみて、難しい個所を避けるルートを後で探るというのも１つの手だ。ルートによって得られるライフの数は、後のページで詳しく紹介している。

そしてステージによっては、同じボスでもたどってきたルートによって戦う場所が2カ所に分かれる。これによって次のステージのスタート地点も変わり、後々にも影響が出てくるのだ。これらを考慮して、ルート選択は慎重に行なってもらいたい。



市民を救出すると、ボスへの近道を教えてくれるのだ。



この柵を破壊するか否かでも、ルートが分岐していく。

CHAPTER2 ー初心者講座ー 君は知っているかな？

-READ.TXT-
ある程度ガンシューをやり込んだプレイヤーはともかくとして、初めて触る初心者にとっては目標物に弾を当てることすら意外に難しい。ミスを減らしていくためにこれらを確認しておいてもらいたい。

担当；きらり屋

パターンとセオリー

最初にガンシューをプレイする上で、理解しておいてもらいたい「パターン」と「セオリー」という大きな2本柱について説明していこう。この2つをうまく使い分けていくことが、攻略を進めていく上での鍵となるのだ。

まずパターンとは何か？ここで言うパターンとは敵の攻撃パターンという意味ではなく、動きをパターン化するという意味。敵の出現位置を覚えて、それに対する自分の行動をあらかじめ決めておき、毎回同じ動きをするということだ。プレイの度に同じ動きをすれば、敵からダメージをくらう可能性は確実に下がる。

複数の敵が出現するポイントでは、撃つ順番を決めて覚えておくと毎回慌てずに済む。写真の例は2面道中の市民救出ポイント。市民に襲いかかろうとする敵の他に、プレイヤーに向かってくる敵もいて時間的余裕が少ない救出ポイントだ。このシーンは階段を下りてすぐ画面が切り替わったところなので、階段の途中であらかじめ左のほうに照準を置いておく。
そして市民を襲うゾンビをすぐに倒してから右のゾンビを倒すように決めておけば、毎回のプレイで市民救出を成功する確率を上げ、ダメージを受けずに進めるようになるというわけだ。

次の例は3面の道中で、シャッターが開いた瞬間ゾンビの一段があふれ出てくる場面だ。ここでは奥のジョニーが曲者で、最初に手斧の一投が飛んでくる。これを弾き返してから攻勢に転じることと、順序よく1体づつ仕留める順番をパターンにしておけば、慌てて手斧をくらうミスもなくすことができるはずだ。あとは決めたとおりに動くことはもちろん、スピードとしっかり狙うことにも注意を払おう。

他のゲームにも共通することだが、特にガンシューにおいてパターン化していくことは、避けて通れない道だ。しかしパターン化することによって、全てが解決できるわけではない。例えば水中から飛び掛かってくる死魚は、出現位置は決まっているが飛び掛かってくる方向が毎回違うので、パターン化できない。

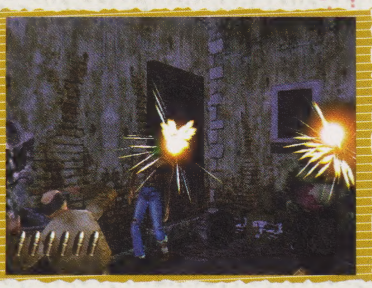
こういった、敵そのものが難解な動きで襲ってくるような場合にはセオリー（論理）で対応しよう。死魚は遠くから泳いできて、ある程度近付いてから水中から跳び掛かってくるという性質を持っている。攻撃は跳び掛かってくると決まっているので、銃を水面からやや上に構えて待って、1匹ずつ狙って撃ち落とそう。つまり相手がこうきたらこう対応する、といった対処法を考えておくのだ。相手が一定の動作をする瞬間を待って、そこを狙い撃つことによって毎回のプレイで確実に倒していくのだ。

死魚より難解な敵として、1面に出現する装甲に身をまとったランディーがいる。動きはランダムだが、こいつの攻撃は必ずプレイヤーの目の前に張りついてカギ爪を振り降ろしてくる。なのでこの瞬間まで待って、張りついたところを撃ち込むといい。そうすればムダ弾を使い果たした瞬間に引っ掛かれることもないし、張りついた時は近いので当たり判定も大きく狙いやすいはずだ。この他にもパターン化できない厄介な敵はたくさん存在するが、動きを覚えてセオリーを考えて対抗すれば倒していける。後に掲載しているモンスターファイルも、参照してもらいたい。

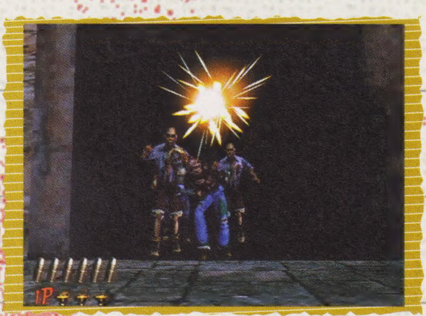
敵の動きをつかめば、ルート選択で初めての場所に来た時にも応用がきく。このようにパターンとセオリーを場面によって使い分けて先を目指そう。



パターン化の例。階段を下りた後の展開を考えて照準は左に。



毎回左から撃つと決めれば、ミスを減らしていくことができる。



奥から斧が飛んでくることを覚えて、順番をパターン化するのだ。



向かってくる方向はまちまちだが、跳ぶという特性をつかめば…。



この瞬間が最も無防備。攻撃される前にすぐに撃ち込め！

銃の扱い方と敵の狙い方

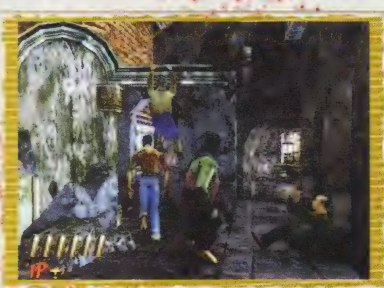
まずは武器を使いこなすための銃の持ち方だが、両手で持つほうが銃を安定させやすく照準がブレにくいというのは先に触れた。具体的には利き手の人差し指をトリガーに掛け、反対側の手を添えるようにして両手で持つといい。片手持ちはリロードが素早く行えるような気がするかもしれない。しかし実際は画面に照準を戻したときの安定度が下がりやすいので、特に初心者にはお勧めできない。

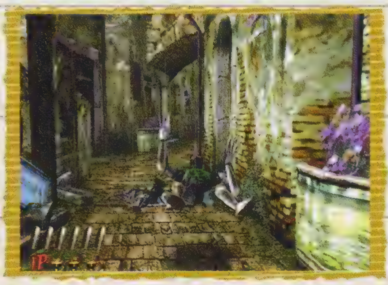
腕はある程度前方に伸ばして構えた方がいい。両肘が縮んで脇が閉じていると身体で向きを調整しなければななないので、左右の振りに弱く、狙いがずれやすくなる。自分にあった持ち方の基準として、狙いを正確に捕らえることができるか、また連射がしやすいかという点でチェックしてみよう。

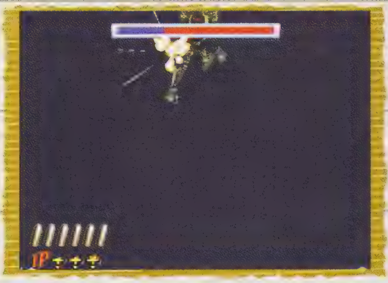
では敵を狙い撃とうとするときに、初心者の犯しやすいミスの状況と対策についていくつか説明しよう。まずゾンビの弱点は頭部であるという説明はしたが、慣れないうちにこれに執着しすぎると早く倒せるどころか、逆に手ひどいしうちに遭うことになる。そこで初心者にお勧めしたいのは、とりあえずゾンビ1体に6発全弾を撃ち込むという方法だ。無理して頭部を狙って外したり、撃ちもらしがあるよりはこのほうが確実だ。敵が耐久力の低いゾンビだとしても、頭部に当てたからといって1発で倒せるとは限らない。気を抜いていると、痛恨の反撃をくらうことになるのだ。

敵の中には、被弾すると背後にふっ飛ぶが、倒せたかと思いきやまたもや起き上がって攻撃に転じてくる者もいる。これに気付かず撃ち込みをやめて、危険な状況を招いたことはないだろうか。またそれとは逆に、敵を倒したことに気付かずムダ弾を浴びせかけるような行為は意味がない。このような危険とムダをなくすために、敵の死亡サインを見逃さずゾンビを倒せたか否かを判断しよう。敵の死亡サインを知る1つの方法として、被弾したゾンビの声を聞き分けること。注意深く聞くと、ゾンビに弾がヒットした時に発する声は、倒した時とそうでないときとで違いがあることに気付くだろう。長く尾を引く叫び声を発した時には、ゾンビの息の根を確実に止めたと解釈すればいい。

またガンシュー初心者が陥りやすい状況に、的を狙って全弾を発射したはいいが、狙いが外れていて一気に残弾が無くなりピンチを招くことがある。こうならないためには、初弾のマズルフラッシュの位置や弾の軌跡を見て、狙いを微調整するという手がある。例えば2面のボスハイエロファントとの交戦では、ボスが上空高くジャンプした後、槍を突き立てて降下してくるという攻撃パターンがある。この時は的が遠くて小さいので当てづらく、降下してくる間に当てなければならないために6発全弾を外してしまうと次のリロードが難しい。そんな場合はあらかじめボスがジャンプする直前、上空に向かって初弾を空撃ちしてそこからボスの弱点の位置に微調整を加えて持っていき、5発で捕らえるという感覚でやると楽だ。


キワドイ状況でも、キミはひるまず目標を狙う自信があるか？


ぶっ飛んだと思って安心するのは早い。装甲の耐久値は高い。


初弾の軌跡から推定して微調整を加えれば、命中率は上がる。

リロードの基本

リロードは素早さを身につけ、タイミングを見切って行えるように訓練を積もう。リロードを行う瞬間は必然的にスキが生じやすい。これをなくしていくことを意識しなくては、先は望めない。

特に後半面では、ゾンビが1画面内にたくさん出現する地点が多発するので、銃口を画面外に向けるタイミングは非常に重要となる。1度のリロードミスが大惨事を招くことにもなりかねない。リロードは通常画面の下方向に向けて行なうのがいい。しかし状況に応じて、次にくる的が画面の上方に位置しているという場合などは上で行なったほうが銃の移動がスムーズになる。例えば4面のボス、ストレングスは弱点が画面のかなり高い位置にある。これを狙って連射し続けると下方向リロードでは銃の長距離移動を繰り返すことになる。これが原因で照準が定まらず狙いが安定しないような場合は、上方向リロードを試してみるのも手だ。

またリロード時のミスとして、遠くにいる敵に向かって全ての弾を撃ち尽くし、ふところに入られて振りかぶった時に弾切れをおこすといった状況が起こりやすい。例えば1面では、手斧を持った敵ジョニーが登場する。こいつは手に持った斧で弱点を守りながら接近してきて、近付いたところで攻撃してくる。この場合最も陥りやすいのが、敵が離れた距離にいるときに全弾を手斧に弾かれ、弾切れをおこしたところに斧攻撃をくらうという例だ。こいつは近寄ってくるまで少し待って、腕を振り上げ攻撃をしてくる時に頭部を撃つといい。タイミング的には攻撃される一歩手前なので多少危険も伴うが、これが最も確実で意外に簡単なのだ。


頭部への照準の移動距離を考えると、上の方が短いが…？


ここまでひきつけてやれば弱点もこんなに近くて狙いやすい。

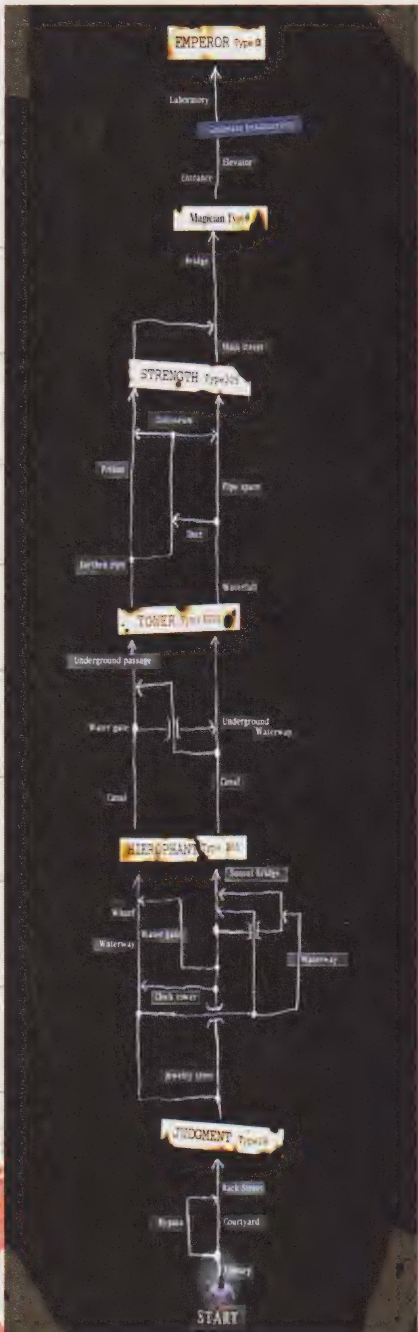
CHAPTER3 —ルート分岐について—

ルート分岐とお薦めルート

-READ.TXT-
複雑に入り組み、分岐と合流を繰り返す迷路のようなルート。一体どこを通っていくのが正解なのか？ライフは欲しいが、手強い敵とは遭いたくない、しかしそんなルートは存在するのか？これを読めば分かるぞ。

担当：きらり屋

お薦めルート



ゲーム中の分岐は、わかりやすいものとそうでないものとがある。どこで何を条件に分岐が起こるのかなど、全ての分岐とその後に続くルートは、後のステージごとのページで詳細を掲載している。それぞれの分岐点はそちらで確認してもらうとして、ここではお勧めルートを紹介していこう。

ここで言うお勧めルートは、クリアを目標としていて、ライフを最大限に回収していくことを最優先している。ダメージを防ぐ努力をしつつ、ライフを多く回収しながら進むということがクリアのためには重要だ。そのためにはライフ回復アイテムを渡してくれる市民や木箱が多く配置されたルートであることが望ましい。またステージクリア時に、ボーナスライフを得るための一定の救出人数を満たせるルートであればなお言うことはない。

実はこれは難しいことではなくて、市民救出を第一に考えていけばおのずとルートが決まってくるのだ。というのも分岐イベントのルート決定条件は、ほとんどが市民救出の成功、失敗にかかっている。だからライフを優先して市民を救出していけば、それで分岐を選択していくことになる。

初めて市民救出と無関係な分岐が出てくるのが、2面の道中だ。門の前で倒れた人のそばに鍵が落ちている。これを撃って拾うか、拾わないかによって分岐していく。この選択は後々に大きな影響を及ぼす。

これは拾ったほうが正解だ。何故かというと、この後にある分岐イベントは全て市民救出にからむもの。これを成功させていったときに、またおのずとルートが決定していくわけだが、得られるライフの数に決定的な差が生まれるのだ。鍵を取らないルートに進むと3、4面で市民救出人数を満たせず、ボーナスライフを2つ損することになる。

ではステージごとの分岐の注意点を、簡単に述べていく。まず1面では、分岐は1カ所しか存在しない。井戸の前の市民を救出して、他の市民救出ポイントも成功させていけば合計5人の市民を救出できる。1面のボーダー5人を満たせば、ボーナスライフが手に入る。

2面は、最初の分岐はステージが始まってすぐの車上のゾンビを倒すか否かで起こる。車内の市民を救出するため、これを撃って成功させていく。次にくるのが鍵を取るか否かで、これを取る。そして次に子供を追い掛ける肥満体ゾンビのボブを倒すか否かでこれを成功させるとバーに入る。最後の分岐は扉の中から助けを求める男を救出するか否かで、ここではまず扉の錠前を撃つ。すると開いた扉から男とゾンビが出てくるので、ゾンビを狙い撃って成功させる。こうして辿り着いた2面のボスとは、サンセット橋が戦いの舞台となる。2面から4面までのボスは、たどってきたルートによって戦う場所が変わる。クリア時合計救出人数は6人、ボーダーが5人なので1ミスは許される。しかし、もしこれまでの分岐選択を失敗して、2面ボスをもう一方の場所、埠頭で戦った場合は、3面のスタート地点が全く違うので注意しよう。

3面はさっきの続きで、お勧めルートでサンセット橋の上から来ている場合。分岐は左からボートが現れ、この上でゾンビに襲われている市民を救出するか否か。分岐はこの1



これが問題の鍵だ。銃で撃てば拾えるので、門の先へ進める。



2面の最初にある分岐イベント。ここでルートが大きく分かれる。

カ所のみ。ボスとは水上で戦い、4面に入る。ボーダーは3人で、合計4人を救出できるはずだ。しかしここも2面同様もう一方の場所、砂地でボスと戦うと4面のスタート地点が異なるので、分岐点でのミスは禁物だ。

4面の分岐も1カ所で、ダクトに引きずり込まれそうな市民を救出すれば成功。遭遇する市民は3人、ボーダーも3人なのでミスは許されない。この後の5、6面には分岐も市民救出ポイントも無い。あとはミスを防いで、迷わずラスボスまで突き進むだけだ。

ルート分岐の難所

お勧めルートはライフ回収を最優先しているので、分岐を決定する市民救出ポイントが難しい場面もある。何度やっても失敗して違うルートに進んでしまったり、いつも同じルートに進めないなどの壁にぶつかることもあるだろう。毎回同じルートに進めないと、練習できない分上達しにくい。そこで難所だと思われる分岐点について少し触れておこう。

最初の難所はいきなり1面にある。井戸の前の市民救出ポイントなのだが、背後に木箱のライフがあってこれを回収しながら市民を救出しようとして、失敗したという経験はないだろうか。ここは背後のライフを無視してもいいので、市民救出だけに集中しよう。その他の市民救出を成功させれば、ボーナスライフが入ってクリア時にライフを満タンにすることが可能だ。

そして1番分岐の多い2面。鍵を取ったすぐ後の、ボブに終われている子供を助けるシーンでは、頭部をしっかり狙って撃ち込もう。ボブは耐久力が高く、胴体の撃ち込みだけで倒そうとすると相当撃たなければ倒せない。ここで分岐を失敗すると2ボスに至るまでにルートの修正がきかないので、用心してかかろう。

3面と4面の分岐点ではゾンビを正確かつ迅速に狙い撃つことが基本となる。初心者攻略で触れたことに留意して、細心の注意を払って敵を仕留めてもらいたい。



1ボス手前で彼女を救出、後はボーナスライフを得れば5つに。



せっかくここまで来ても、失敗すると左のルートに行くハメに。

失敗後のフォローと合流

分岐点でミスを犯して違うルートに進んだ場合でも、後の選択によってお勧めルートに合流することもある。だが多くの場合はそううまくいくこともなく、ライフ獲得数が減ってしまう。

2面には難所と言うべきべきルートがある。これはステージ最初の車上のゾンビを倒すのを失敗して、時計店に進むルートだ。何故良くないのかといえば、地形の関係上敵の攻撃が難しいのと、最も難しい市民2人同時救出ポイントがあるためにクリア時のボーナスライフを非常に手に入れづらいのだ。車上のゾンビは絶対失敗しないためにも、慣れるまでは気を許さずに撃ち込み続けよう。ただし一応、ここで失敗した場合は後でルートの修正がきく。この先に鉄格子の中で、女性が背後から2体のカゲオに狙われているところに出くわす。ここで救出成功すれば、バーの倉庫のほうに戻っていくことができて、サンセット橋の上でボスと戦えるのだ。

3面と4面は、柱となる2本の大きなルートがあり、その間には双方から左右に向かうルートが渡っている。これは左のステージマップを見てもらえばわかると思うが、最初の分岐イベントで市民救出を失敗してしまうと、ルートが変わってもう一方の場所にたどり着いてしまう。

3面に関してはお勧めルートで来た場合は失敗すると4面で損をするが、逆に2面で失敗して反対側のルートから来た場合、ここで修復ができるとも言える。

4面も同じく最初の分岐を失敗すると分岐が変わるが、さらにもう1点分岐ポイントがある。4面をどちらからスタートした場合でも、第1の市民救出を失敗すると地下道で一旦ルートが合流する。そこで第2の市民救出ポイントがあって、これを成功すると右、失敗すると左に進むのでここでの選択によって進みたいほうへと調整できる。

この救出ポイントは成功しようとすると、かなりの難所と言える。こちらに向かって逃げてくる市民の背後から襲いかかるカゲオを狙うのだが、市民の影で見えづらい。振りかぶった瞬間のけぞって頭部が見えるので、この一瞬を捉えて狙い撃ちしよう。4ボスを越えれば、5面以降は1本道が待っている。

お勧めルートはあくまでもお勧めであって、これが正しいという訳ではない。様々なルートを試して、自分の道を見つけてくれ。思い通りの選択をし、ゴールドマンの本部にたどり着き最終ボスを倒せるルートが正解なのだ。



ここが激難ポイント。両方頭部を狙えば間に合うが相当キツい。



この先は棚を破壊して進んだ方がライフ木箱があるのでオトク。



のけぞった瞬間に頭を取れるかどうかは、キミの腕次第。

CHAPTER4 ―スコアシステム―

点数と隠し要素

―READ.TXT―
点数を求め始めると、ゲームが変わる？ 連続ボーナスをつなぐため、いかに頭をたくさん取るか。稼ぎに熱い血を燃やせ、これがハウス・オブ・ザ・デッド 2点数の全てだ！

担当：きらり屋

通常の点数とボーナス パート1

ゲーム中に点数が入る要素に関して説明していこう。通常得点に関しては、表Aを見てもらえばわかる。道中に出現するあらゆる敵は80点と決まっている他、頭部を撃つと120点、身体のパーツを撃つと10点が入る。アイテムは最も高得点のカエルで1000点が入る。点数がマイナスされる要素として、プレイヤーがダメージを受けたり、敵に市民がやられたり誤って撃ってしまったり、またアイテムの毒キノコを撃つ、などがある。道中でダメージを受けることもさることながら、市民を誤射したり毒キノコを取るといったことは絶対しないように気をつけてもらいたい。

連続ボーナス

戦闘中に敵の頭部を連続で撃っていくことで、連続ボーナス点が入る。実はこれがこのゲームにおいて点数が最も変動する部分であり、言い換えれば最も稼げる部分なのだ。

表Bを見てもらいたい。例えば1面に最初で出現した1体目のスティーブを、頭部狙いで倒すと、敵本体の点数＋頭部の点数で200点が入る。そして2体目のスティーブも頭部狙いで倒すと、今度は210点が入る。さらに3体目も同様に倒すと、今度は220点が入って3体の合計点は630点。これを頭部の点数だけで見ると、120、130、140と増加しているわけだ。ここでさらに重要なことは、敵には追い撃ちが入るということだ。頭部に追い撃ちを入れると、表の通り10点が上乗せされた頭部の点数が入っていく。1体目のスティーブに2発の追い撃ちを入れた場合、210＋130＋140＝480点がこの1体から入る。そして2体目、3体目も同じく2発の追い撃ちを入れると、560、650点がそれぞれ入り、合計1690点が入る。このように追い撃ちをうまく入れることによって、1体からもぎ取れる点数はどんどん上昇していくのだ。

連続ボーナスがリセットされる条件は、以下の3つの通り。

・ゾンビの頭部以外のパーツに弾を当てる
・街の市民に弾を当てる
・ステージをクリアする

小物を撃とうが、無駄弾を撃とうがリセットされない。連続ヒットをつなげていくには、あらゆるゾンビは絶対に頭部以外の個所を撃つことを許されないのだ。

尚、仮に倒れていく敵に追い撃ちを入れようとして身体のパーツに当ててしまった場合、再び頭部に撃つと120点が入る。そこからさらに連続で追い撃ちを入れることも可能ではあるが、敵が倒れるスピードは意外と早いので難しいだろう。

パーセンテージボーナス

無駄弾を撃たずに有効弾で敵を倒していくと、ステージクリア時にパーセンテージボーナスが加算される。パーセンテージによって入る点数及び、ボスクリア時の点数は表Cの通りである。

有効弾とは、

・弾を当てて入る点数要素全て（マイナス要素も有効弾になる）
・画面外で弾を撃つ場合（リロード時の空撃ちなど）は、その弾は数には入らない

それ以外の弾は無駄弾になる。

連続ボーナス

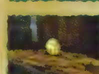
戦闘中に敵の頭を連続で撃っていくことで入るボーナス点は、

頭1	頭2	頭3	頭4	頭5
120点→	130点→	140点→	150点→	160点
+10	+20	+30	+40	+50

と、敵の頭を撃つ点数が増えていきます

通常得点

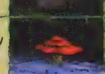
敵を倒す(敵の種類に関係なく)	―80点
敵の頭を撃つ(敵の種類に関係なく)	―120点
敵の体のパーツを撃つ	10点
置物を撃つ	10点
市民救出成功	400点
ダメージをくらう	―100点
市民を敵に倒される	―100点
市民を撃つ	―400点


コイン 200点

ペンダント 400点

宝石 600点

猫の置物 600点

金のカエル 600点

毒キノコ 600点

ライフ(体力満タン時に取る) 600点

パーセンテージボーナス

パーセンテージボーナスは、以下の式で計算される。

(有効弾÷全弾数) ×100＝パーセンテージボーナス

そしてステージクリア時に、パーセンテージによって以下のボーナス点が割り振られる

100%／4000点
100%未満90%以上／3000点
90%未満80%以上／2500点
80%未満70%以上／2000点
70%未満60%以上／1500点
60%未満50%以上／1000点
50%未満40%以上／500点
40%未満0%以上／0点

ボスクリア時ボーナス
ステージ1ボス―1500（ＳＴ5も同様）
ステージ2ボス―1500（ＳＴ5も同様）
ステージ3ボス―1500（ＳＴ6も同様）
ステージ4ボス―1500
ステージ5ボス―1500
ステージ6ボス―2500

～連続ボーナスで全てが変わる～

では連続ボーナスで点数を上げていくためのコツをいくつかご紹介しよう。ゾンビの頭部に連続して追い撃ちを当てていこうとするとき、頭部が無くなることがある。頭部が吹き飛んで消えても、頭部の付け根（首の上部）を狙えば頭部として判定されるので、ここに弾を当てよう。そして追い撃ちがたくさん入れられるかどうかは、ゾンビの倒れ方に大きく左右される。実際にやってみるとわかるのだが、ゾンビの倒れ方によって頭部に撃った弾が身体のパーツに当たって、連続ヒットが切れることがある。

倒れていくゾンビの動きには、いくつかのパターンがある。1番いいのはガクンと膝をついて、前か後ろに倒れるもの。特に膝をついて後ろに倒れていくとき、頭部を狙って最後まで追い撃ちを入れやすい。またこの時にはゾンビとの距離も大切で、近すぎると頭部がすぐに画面外へと消えてしまうし、遠すぎても狙いを定めて撃つには限界がある。最も最悪な倒れ方は、ゾンビが半時計回りに回転しながら倒れたときだ。このとき回転したゾンビの腕が目の前を通過することがあって非常に邪魔で、ヘタをすると頭部を狙った弾が腕に当たって連続ヒットが途切れてしまう。そこで基本的なやり方は、頭部のやや左方を狙って2斉射して、ゾンビの倒れ方を見てから追い撃ちを入れる。頭部の左方を狙う理由は頭部の欠け方にある。基本体力が100を越える敵は、頭部に1発当てただけでは倒せない。主にこういう敵に1発当てた時に頭部が半欠け状態になるのだが、必ず右が欠けて左が残るのだ。そして2斉射であれば、例えゾンビが回転して倒れて腕が弾の軌道にさしかかっても、腕が回ってくる前に弾が通過して頭部に到達する。これはプレイヤーに自分自身の連射力と相談してもらいたいところでもある。追い撃ちを急ぐ気持ちはわかるが、最初から全弾撃ち込むことは連続ヒットを絶やす原因となりやすいのだ。

また、敵の出現位置によっては頭部を狙うにはあまりに距離がありすぎる場合もある。無理矢理狙って頭部に当たればいいが、失敗して身体のパーツに当ててしまうと元も子もない。連続ボーナスがとぎれることを考えると、手を出さない方が無難な場合もあるのだ。遠くから手斧を投げてくる敵などは手斧だけ弾き反して無視するという手もある。確信が持てないときは、それまでにつなげてきた連続ボーナスがどれくらい育っているかによって決めるというのも1つの手だ。そのためにも、リアルタイムでつないでいる点数を把握しておくことが重要になってくる。

道中での点数を確認するには、隠し要素のカコミにある点数表示コマンドを使用してプレイすれば、点数を画面に表示できる。また点数にこだわってプレイするのであれば、照準の正確さは必要不可欠となってくる。いつも行くゲームセンターに頼んで、銃の照準を調整してもらうことをお勧めする。



頭部が欠けるのは、この通り右の方。左を狙って2連射すべし。



最も嫌な倒れ方は、回転しながら倒れていく時。腕が邪魔だ。



頭部の取れない敵もいて、これだと撃ち込むのが非常に楽だ。

〈1面ボス時のパーセンテージの謎〉

1面ボス、ジャッジメントとの戦闘中にあることをすると点数に異変が起こる。戦闘場面で左右の建物に看板がぶら下がっているのに気づくと思うが、これが怪現象の一因だ。ボスとの戦闘中この看板に大量に撃ち込むことにより、クリア後にパーセンテージが0%と表示されるにもかかわらず膨大な点数が入ったり、また通常はコンティニュー時にしか入らない1桁の点数が入ったりするのだ。どうやら看板に大量に撃ち込むことでパセンテージに異変が起こっているようだ。これには道中でのパーセンテージも関連しているようで、撃ち込んでいくとあるボーダーまではとんでもないパーセンテージに膨れ上がり、それを過ぎると0%になったり全く点数が入らないこともある。詳細は謎に包まれている。



小気味よい音をたてて左右の看板を撃つ。でもやりすぎると…。

〈隠し要素〉

ゲーム中にスコアが表示される

スタート可能クレジット時（スタートボタンを押すとゲームが行なえる状態）にアドバタイズデモのタイトルが表示されている画面で、左右（1P、2P）のガントリガーでコマンドを入力し、スタートボタンを押してゲームを始めると裏技が発生する。

コマンドはタイトル画面中にしか受け付けない。またタイトル画面がすぎた状態でコマンドを入れて（スタートボタンを押しても発生しない）。またゲームオーバー後はもとに戻るので、再入力が必要となる。

コマンド
L–L–R–R–R–L–R–スタートボタン



隠し部屋にはどっさりアイテムが落ちている。これはおいしい。

〈ボーナス部屋〉

ステージ6のボス直前に、ボーナス部屋に行けるイベントがある。発生条件は、それまで進んできたルート全ての市民を救出すること。このボーナス部屋には、ライフ回復アイテム3個を含む様々なアイテムが隠されている。5、6面にはそれぞれライフ回復アイテムが1つしか無いので、エンペラーと対決する前にライフが補給できるのは非常にありがたい。

連続ボーナスの具体例(case by STAGE1)

連続ボーナスを煮詰めて考えていくと、ランクによる敵の硬さの変動やルートなども再考する必要が出てくる。それでは具体的な頭部連続ヒットの稼ぎ方と表の見方を、1面を例に挙げて説明しよう。

最初に遭遇する3体のデビッドは、頭部を狙うことは問題ないだろう。ここであえて言うとすれば、遠くの路上でフラフラしている奴等は遠すぎるので無視しておく。礼拝堂の中の敵も、さして難しい部分はない。小物が多いがこれらを撃って連続ボーナスが切れる心配はないので、余裕があれば撃っていい。このあたりは敵の胴体に当てないように注意しつつ頭部のヒットをつなげていけば問題ないだろう。その後Gと出会うあたりで30秒が経過するので、ランクが1段階上がる。

扉を開けて礼拝堂から出た直後、救出できない市民がいるところで、ジョニーにわざと1回攻撃を受けてランクを2段階落とす。その後接近してくるまで待ち、頭部を狙って倒す。

次に女性の救出を成功させる。これは井戸の奥にある木箱のライフを回収することが目的だ。この時左から襲いかかってくるデビッドは両腕を上げているので危険だが、安全に頭部を取るためには、少し待とう。正面の格子扉の前にさしかかる辺りで、女性を襲うためにデビッドが一旦腕を下ろす。ここが狙い時だ。

そして左に視点が変わって、第2の救出ポイントへ向かう。ここでは3体のゾンビを連続ヒットをつなげて倒し、さらに成功ルートとは違うルートをたどり、出現するゾンビの数を増やすことにする。まず最初にスティーブが1体、井戸の前の市民に襲いかかっている。ここでは1体目のスティーブから市民を守りきらないと、次に出てくるはずの左右のデビッドが出てこなくなる。このスティーブを頭部だけ狙おうとすると、結構難しい。ここで先程ランクを落とした意味が生きてくる。

もしここで仮にランクが6に上がっていたとしよう。前頁の市民救出難度設定表を見ると敵の体力は一応ランク5のときと同じで、パーセンテージは変わらない。スティーブの体力は表にある通り110。頭部を撃って1発で奪えるダメージは100。つまり頭部を1発撃っただけでは通常は倒せないのだ。しかしダメージを受けてランク4に落としたことにより、スティーブの体力は－10%で99になっているので頭部に1発当てるだけで倒せるというわけだ。市民に襲いかかろうとして振りかぶった時、後頭部を狙おう。胴体に当てないようにするには、空撃ちになってもいいので頭部の上のほうをかするくらいの気持ちで狙う。そして左右から出てくるデビッドに市民を倒させてから、デビッドの頭部で連続ボーナスをさらにつなぐ。

市民を倒させたことにより、ルートは元の場所に引き返して中庭に向かう。格子戸を破ってゾンビが出てきて、ここで連続ボーナス3体分を得することになる。ここは正面から3体が並んで近寄ってくるだけなので、大して難しくないだろう。そして中庭に出て、噴水から現れるブエールを倒す。ブエールを含む小動物系の敵には頭部という概念が存在せず、倒すと本体の得点80点のみが入り、追い撃ちもできない。だが次なる敵の頭部を撃てば、連続ボーナスをつなげていくことは可能だ。

背後を振り返ったところにいる2体のゾンビを倒すときは、先程までつなげてきた連続ヒットが生きているのでこれをさらにつなげていこう。

中庭を抜けてブヨが出てくるが、これも80点が入るのみ。それからマックスがチェーンソーを振りかざして襲ってくる。マックスはランクが高いと、頭部を狙うことがかなり難しい厄介な敵だ。しかしランクが低いと、プレイヤーに襲いかかる前にいったん停止して威嚇する。この時に比較的簡単に頭部を狙うことができるので、切りかかってくる前に倒す。

橋を渡る時、窓からジョニーが手斧を投げてくる。慎重に狙えば、頭部を撃てない距離ではない。そして橋の上で出てくる2体のエビタンは、頭部が上がってくるあたり（画面のわりと高い位置）にあらかじめ照準を合わせておいて、頭部を撃つ。1発当てれば吹き飛ぶが、一応追い撃ちも入れることができる。その後左の建物から子供が出てきて、ジョニーが2体現れる。ここも近付かせて振りかぶったときに頭部を狙えば問題ないだろう。

そしてその次に出現するランディーがクセモノだ。普通なら目の前に張り付かせた後、いったん胴体に撃ち込んで、背後に吹き飛ばした瞬間に頭部を狙えば楽だ。しかし、つなげようとするのであれば一発勝負に出るしかない。張り付いた瞬間頭部を狙うのだが、かなり難しいのでダメージを覚悟した方がいいだろう。

しばらく進んで、最後橋につかまっている女性の救出ポイント、樽を持ち上げたスティーブも難所だ。このスティーブはプレイヤーのほうからは、やや見上げた角度に見えて頭部が斜めになるので、非常に頭部を狙いづらいのだ。これまで全てをつなげてきているのであれば、逃がしたほうが無難だろう。そして最後に女性の右側から出現するデビッドは、出てきた瞬間を狙い撃つ。後のボス戦はこの時のランクが反映されて、スタートする。

というのが頭部連続ヒットの1面の例だ。先々のステージに進んでいくごとに、難解な動きをする敵が出現する。頭部だけをつなげていくのは、正に至難の技だ。しかしそれによって得られる報酬は、きっと驚くべきものだと思うのだが…。


難解な動きをするランディーは、よーく見て、己の瞬発力で勝負だ。


ここまでつなげたら無視したほうが無難？斜めの角度が難しい。


遠い敵の頭部を取ることは容易ではない。奴等は相手をしない。


両腕を下げる、この瞬間を待つのだ。でも早く撃たないと危険。

CHAPTER5 ―難度講座―

ゲーム中の難度設定

-READ・TXT-
同じ場所の同じ敵を撃ったときに、プレイによって硬さが違うように感じたことがないだろうか？キミのその感覚は間違っていない。敵の硬さやボスの攻撃は、細密な難度設定と結び付いているのだ。

ゲーム中の難度設定

このゲームは16段階のランク（難度）を持っていて、最低を0、最高を15とした場合、ノーマル設定の台で1人でプレイするとランク5からスタートする。これはゲームが進行していく中で、条件によって上がったり下がったりするもので、ランクによって変化するのは敵の硬さだ。

ステージ道中には30種類近くの敵が現れる。これらは8つのグループに分類され、グループごとに「パーツダメージ値」と「ゲーム中のランクによるパーツごとのダメージ変化量」が設定されている（P.88参照）。敵は身体のパーツが細かく分けられていて、それぞれの持つダメージ量は16段階のランクと密接に結びついて、ランクの変動に伴って変化する。ランクが低いときよりも、高いときのほうが1発撃ったときに敵に与えるダメージ量が低くなるのだ。それではここでゲーム中にランクが変化する条件をご紹介しよう。

―ランクが上昇する条件―

ゲームスタートから30秒経過すると、ランクが1段階上昇する。ただしボス戦はボスごとに独自のランク設定がなされるので、この間の秒数は含まれない。またボス戦でのランクは、ボス戦終了後は継続されない。次のステージでは、前面でボス戦に入ったときのゲーム中のランクがそのまま継続される。そして30秒経過した時点で、1Pプレイ時のプレイヤーライフが4個以上あった場合は前記と合わせてランクが2段階上がるようになる。

2P同時プレイ時は、1Pプレイの時とは異なるランク設定が行われる。ゲーム開始時、2P同時プレイでは1Pプレイ時のランク設定よりも4段階上がった状態でゲームが始まる。そして30秒経過した時点で、2人のプレイヤーライフの合計が7個以上あった場合に、前記と合わせてランクが2段階上がるようになる。

―ランクが下降する条件―

プレイヤーがダメージを受けたり誤って市民を撃つなどしてライフが減ると、これがランクの下降に反映される。ライフが1つ減るごとに、ランクは2段階ずつ下がるようになっている。ただしこれもステージ道中に限られ、ボス戦にはあてはまらない。

コンティニューをした後に、急に敵が柔らかくなったと感じたことはないだろうか。これもランクに影響していて、コンティニューするとランクが3段階下がった状態でスタートする。

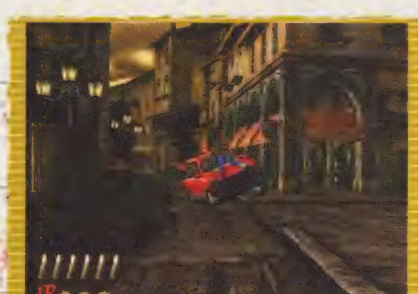
ボス戦では、ボスにたどり着いたときのゲーム中のランクによって、第1段階の攻撃や、ボスの攻撃ダメージ（硬さ）が決定される。そして戦闘中はそれぞれのボスごとに、独自のランク計算がさ行なわれる。1番わかりやすいのは3面ボスのタワーだ。タワーに到達したときのランクが高いと、それに応じて始めの攻撃間隔が短い設定になる。ライフを5個持ってボス戦に突入した時と、道中でダメージを受けて1個しかない状態でボス戦に入るときとでその差を感じるはずだ。さらにタワーはダメージを与えるとランクが1段階ずつ上昇していき、逆に攻撃を受けると3段階落ちて攻撃間隔が長くなる。

―市民救出難度設定―

市民救出イベントに係わるゾンビに関しては、特殊な体力計算がされている。ゲーム進行中のランクによって、各ステージの市民に襲いかかる敵の体力が変化する。体力増減の割合は表の通りだ。例えば市民に襲いかかっているゾンビの体力がランク5のときに100だとすると、ランク9の場合には同じゾンビでも体力が10%増の110になるので、市民を救出しづらい。

市民救出イベントの中で、さらに例外がいくつかある。例えば2面最初の分岐点の車上ゾンビは体力ではなくて、撃ち込みに必要な弾数がランクによって設定される。また市民救出ポイントのカゲオは、1発で倒せることがある。例えば4面道中で牢屋の前で市民を羽交い締めにしているカゲオなどがそうだ。


タワー到達時のランクによって、首の攻撃間隔が如実に変わる。


独特のランク設定が行なわれ、必要弾数が1～4発で変動する。

街人救出難度設定

増減の割合	ゲーム中の難度
-40%	難度0に対応
-40%	難度1に対応
-30%	難度2に対応
-20%	難度3に対応
-10%	難度4に対応
0%	難度5に対応
0%	難度6に対応
0%	難度7に対応
5%	難度8に対応
10%	難度9に対応
15%	難度10に対応
20%	難度11に対応
25%	難度12に対応
30%	難度13に対応
35%	難度14に対応
-40%	難度15に対応

Shooting & Points

全231にも及ぶシューティングポイント
（敵が出現する場面）を完全網羅してある。
いきなり襲いかかるゾンビが多いだけに、次の場面でどこから、どのゾンビが出てくるかを
記憶することは必須事項といえる。
また、どこにどんなアイテムがあるのか？
それらもこの街で生き延びるためには必要な知識であろう。

The House of The Dead 2

今、君は一つの選択肢を

判断しかねない状況にあると思う。

その鍵を取るべきなのか、取らずに先を急ぐべきなのか…。

今、君は一つの選択肢を

判断しかねない状況にあると思う。

その扉の向こうに

行くべきか

行かざるべきなのかを…

Route MAP

数多くの分岐ポイントが存在するこの街並だが、君はいつもどのルートを通っているのだろうか？
今、君が通っているルートは本当に正しいルートなのだろうか？全ての市民を救出できているのだろうか？
隠し部屋の存在に気づいているだろうか？
そんな君たちに正しいルートが分かる詳細なマップを提供しよう。今、自分がどこにいるのか、これで一目瞭然になるだろう。

The House of The Dead 2

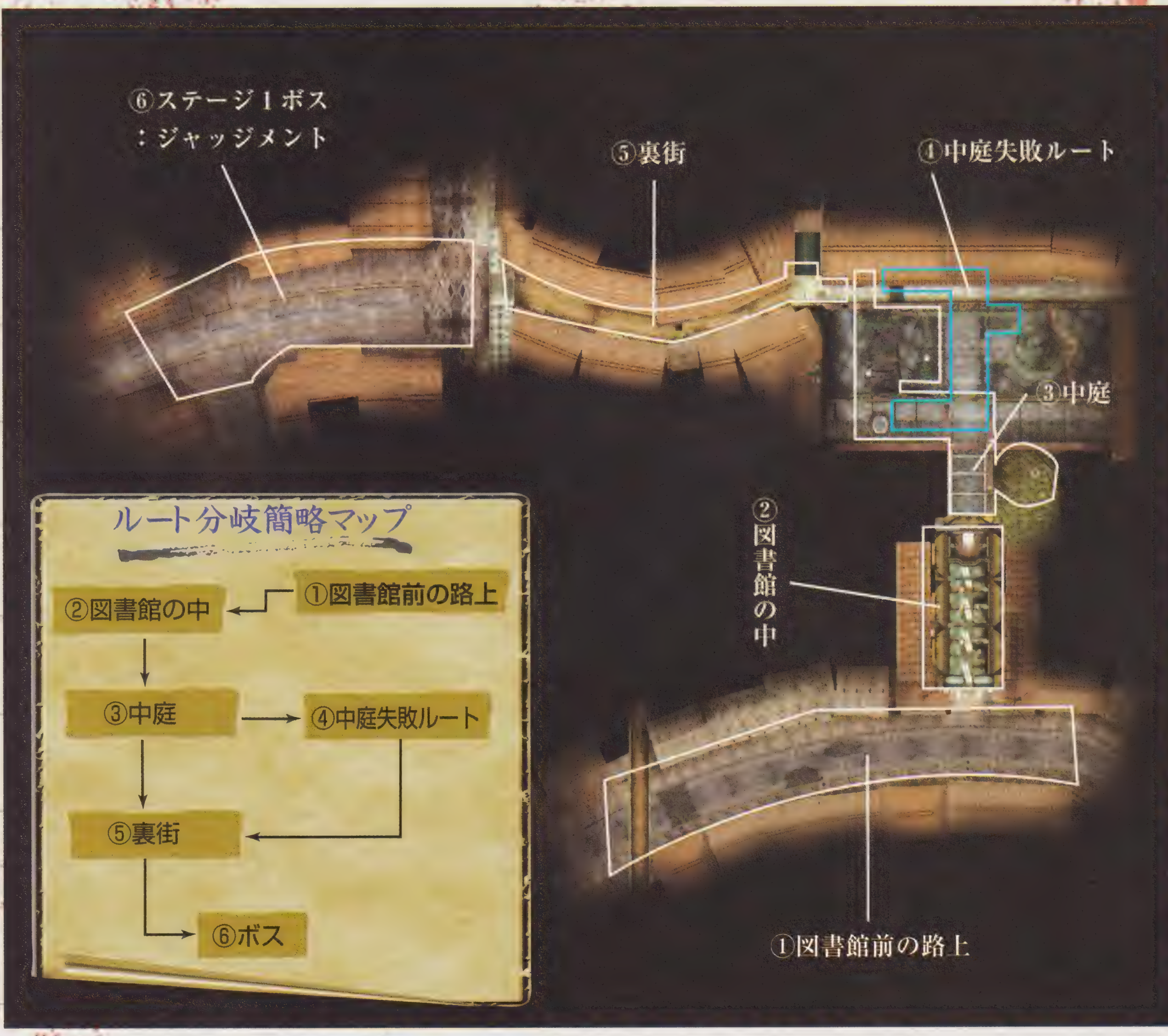
THE FIRST CHAPTER

A PLRELUDE

さすがに最初のステージだけあって、出現ゾンビも弱いものが多い。救出イベントを確実にこなし、クリア時にライフ5つを目指そう。

ステージデータ

ボーナスライフ獲得に必要な救出人数	5人
出現ゾンビ	
デビッド、スティーブ、ジョニー、エビタン緑、ランディー、マックス、モゥラー、ブエール	
総分岐ポイント	1カ所



マップ上の番号とシューティングポイント

①図書館前の路上（シューティングポイント1）
②図書館の中（シューティングポイント2～5）
③中庭（シューティングポイント6～11）
④中庭失敗ルート（シューティングポイント12～17）
⑤裏街（シューティングポイント18～23）
⑥ステージ1ボス：ジャッジメント

ステージ1のルート分岐について

図書館前の路上



ゲーム最初の銃撃エリアは、Gとの待ち合わせ場所である図書館の前。ゾンビをすべて倒すと図書館の中へ進む。

図書館の中



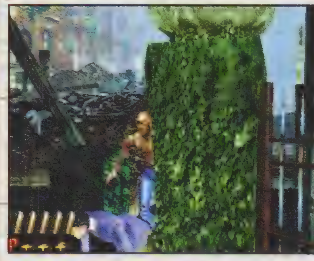
図書館の中ではGと出会うが、彼は重傷を負っている。Gから敵に関するデータを受け取って、中庭へと進む。

最初の分岐ポイント



中庭では2回の救出イベントが発生。両方成功させれば成功ルートへ、片方でも失敗すれば失敗ルートへ進む。

中庭成功ルート



成功ルートは救出イベントが多いので、ボーナスライフ獲得が目的なら外せないルートだ。

中庭失敗ルート

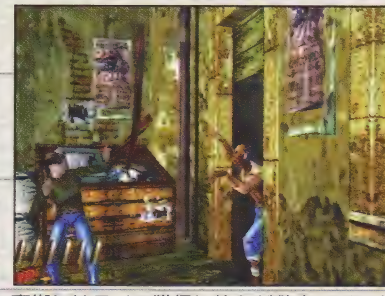


失敗ルートでは出現ゾンビが多い。頭部連続ヒットをこなせれば、スコアは高くなるが…。

裏街



裏街からボスまでは分岐のない一本道だが、敵の攻撃は次第に厳しくなってくるぞ。



裏街にはライフ獲得に絡んだ救出イベントもある。ボス戦の為に確実に成功させよう。

ボス：ジャッジメント



ステージ１の最後に待ち受けるのは、ボスの「ジャッジメント」。ちなみにジャッジメントという名は、翼のある悪魔「ズィール」と、甲冑「クァール」の総称だが、クァールのほうは撃ち込んでもほとんどダメージにならない。ズィールのほうを狙え！

Stage 1 シューティングポイント
Shooting Point

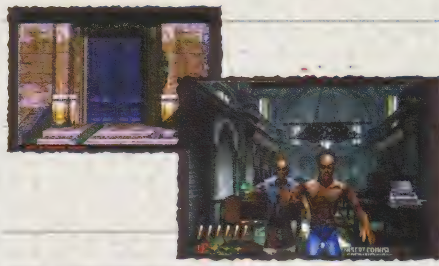


Gとの待ち合わせ場所である古い図書館に到着すると、すでに周囲はゾンビだらけだった。ここには全部で6体のデビッドが出現するが、攻撃してくるのはそのうちの2体だけである。特にスコアを稼ぐというのでなければ、目の前の2体だけを撃って先を急ごう。

CAUTION

shooting data

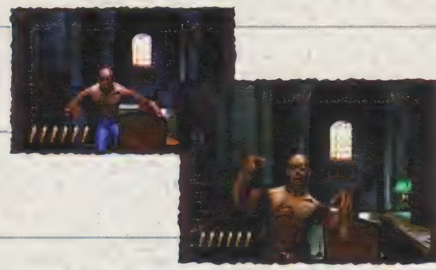
シューティングポイント1	出現ゾンビ	救出イベント	—
図書館前の路上	デビッド×2 デビッド×4（攻撃してこない）	出現アイテム	—



図書館の扉を開けるといきなり2体のゾンビが襲いかかってくる。服を着たほうのゾンビはスティーブという名前だが、若干体力が高いことを除けばデビッドと攻撃アルゴリズムにほぼ差はない。

shooting data

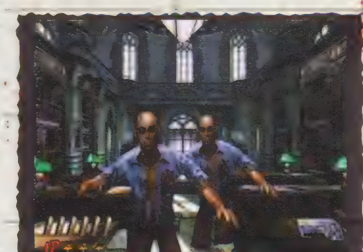
シューティングポイント2	出現ゾンビ	救出イベント	—
図書館の中　①	デビッド×1 スティーブ×1	出現アイテム	—



散乱する死体のうち１体が突然起き上がり、攻撃してくる。ヤツらはこうやって死体を装い、近づく人々に襲いかかっていたのだろうか？再び人を襲うことのないよう、ゴナゴナに破壊してやろう。

shooting data

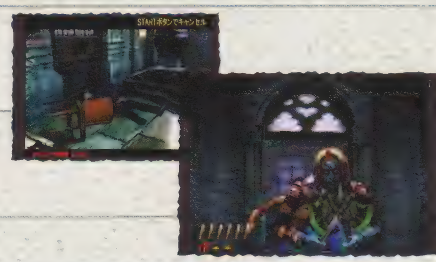
シューティングポイント3	出現ゾンビ	救出イベント	—
図書館の中　②	デビッド×１	出現アイテム	—



今度は左右から2体のスティーブが出現。ここではじめて、ゾンビが「横を向いて」出現するのだが、横を向いて出現したときは正面向きに比べて格段に照準を合わせづらい。こういった場合は、標的の移動先に弾を「置いておく」感じで狙ってやると当てやすいぞ。

shooting data

シューティングポイント4	出現ゾンビ	救出イベント	—
図書館の中　③	スティーブ×2	出現アイテム	—



傷ついたGを発見。だが、すぐに正面ガラスを破って2体のゾンビが出現する。斧を持ったジョニーについては、斧の隙間をうまく狙わないと弾を弾かれてしまう。やや照準を上にずらすのがコツだ。

shooting data

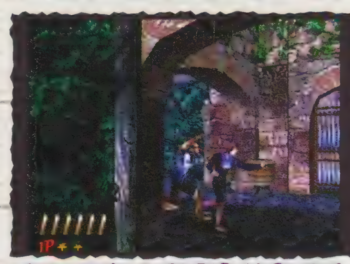
シューティングポイント5	出現ゾンビ	救出イベント	—
図書館の中　④	ジョニー×１ デビッド×１	出現アイテム	—



Gから敵に関するメモを受け取って図書館を後にすると、今にもジョニーに襲われそうな男性を目にする。だが、ここは残念ながら手遅れで、彼はそのまま殺されてしまう。ジョニーは男性を殺すとこちらに向かってくるので、頭部を撃って近寄られる前に倒そう。

shooting data

シューティングポイント6	出現ゾンビ	救出イベント	—
中庭　①	ジョニー×1 デビッド×1（攻撃してこない）	出現アイテム	—



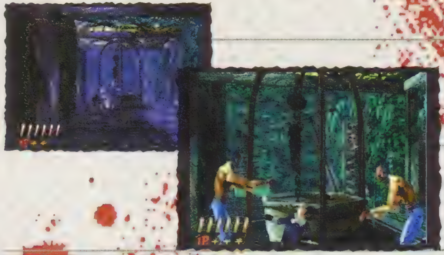
初めての分岐ポイント。ここでは、スティーブに襲われている女性を助けることができるかどうかで分岐する。このステージでは、１回でも救出イベントをミスすると、ステージクリア時のボーナスライフ獲得のための規定救出人数を満たすことができないので注意。

shooting data

シューティングポイント7	出現ゾンビ	救出イベント	あり
中庭　②	スティーブ×１	出現アイテム	コイン

分岐：女性を助ける→中庭③　女性を助けない→中庭失敗ルート①

Stage 1 シューティングポイント
Shooting Point

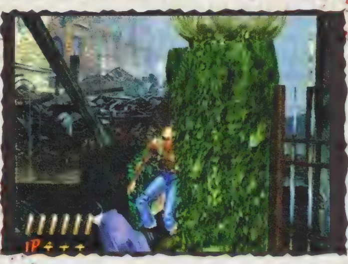


この場所も中庭②に引き続き救出&ルート分岐のイベントが発生するので、うまく成功させよう。また、井戸の横の木箱にはライフが入っているが、民間人を救出しつつライフを獲得するのは難しい。

shooting data

シューティングポイント8	出現ゾンビ	救出イベント	あり
中庭 ③	スティーブ×1（始めから） デビッド×2（追加）	出現アイテム	ライフ

分岐：男性を助ける→中庭④　男性を助けない→中庭失敗ルート②



中庭③・④に続いて救出イベントが発生。ここでは、怯える男性の後ろからデビッドが出現するが、出現から男性に危害を加えるまでの時間はかなり短い。そこで、あらかじめ出現位置（柱の横）に照準を合わせておいて、デビッドの出現と同時に倒してしまおう。

shooting data

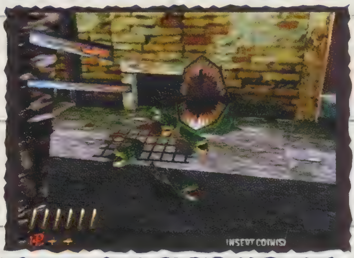
シューティングポイント9	出現ゾンビ	救出イベント	あり
中庭 ④	デビッド×1	出現アイテム	—



救出イベントラッシュが終わると、デビッド&ジョニーが出現。この組み合わせはよく登場するが、基本的にはプレイヤーの近くにいるほうから1体ずつ順番に撃っていこう。ゾンビは弾を撃ち込むと動きが早くなるので、複数を同時に相手にするのは難しいぞ。

shooting data

シューティングポイント10	出現ゾンビ	救出イベント	—
中庭 ⑤	デビッド×1 ジョニー×1	出現アイテム	宝石



中庭を出ようとすると、路上の排水口からワーム状の生物「モゥラー」が出てくる。ここでは8匹出てくるが、弾を1発当てるだけで倒すことができるのでそれほど難しくない。出現ポイントに照準を合わせてトリガーを連射し、出現と同時に全滅させてしまおう。

shooting data

シューティングポイント11	出現ゾンビ	救出イベント	—
中庭 ⑥	モゥラー×8	出現アイテム	—

裏街①へ



中庭②で女性を助けることができないとこちらのルートへ。敵の構成は中庭③と同じだが、井戸端の男性がすでに殺されてしまっている点が異なっている。木箱の中にあるライフを獲得したい場合には、右のゾンビだけを残した状態にして狙ってみるといいだろう。

shooting data

シューティングポイント12	出現ゾンビ	救出イベント	—
中庭失敗ルート ①	スティーブ×1 デビッド×2	出現アイテム	ライフ



失敗ルート①は成功ルートのバージョン違いなので、ここからが本当の失敗ルートということになる。ここでは、ゲートを破って3体のゾンビが登場するので、一度に複数のゾンビを刺激することのないよう中央→左→右の順に1体ずつ狙っていこう。落ち着いて！

shooting data

シューティングポイント13	出現ゾンビ	救出イベント	—
中庭失敗ルート ②	スティーブ×1 デビッド×2	出現アイテム	—



中庭の噴水からは、凶暴なカエルが襲いかかってくる。ヤツらは1発撃ち込むだけで倒すことができるが、飛び跳ねている最中は的を絞りにくいので停止しているところを狙うようにしよう。ちなみにこのカエル、全面通してこの場面にしか登場しないレアな生物だ。

shooting data

シューティングポイント14	出現ゾンビ	救出イベント	—
中庭失敗ルート ④	カエル×4	出現アイテム	—



カエルを倒して振り向くとデビッドとスティーブが襲いかかってくる。もうお馴染みの組み合わせなので、倒し方は説明するまでもないだろう。また、この場面で出てくる敵は中庭⑤の敵と同一のもののようだ。主人公たちが来るまで茂みの中で待ち伏せていたのか？

shooting data

シューティングポイント15	出現ゾンビ	救出イベント	—
中庭失敗ルート ④	デビッド×1 スティーブ×1	出現アイテム	—

The House of The Dead 2

Stage 1 シューティングポイント Shooting Point



中庭から出るとすぐに、排水口からモゥラーが出現。成功ルートと色は違うが、習性はまったく同じだ。特別高い命中率やハイスコア（ステージクリア時に命中率に応じてスコアが加算される）を目指していなければ、ここはトリガーを連射して倒してしまおう。

shooting data

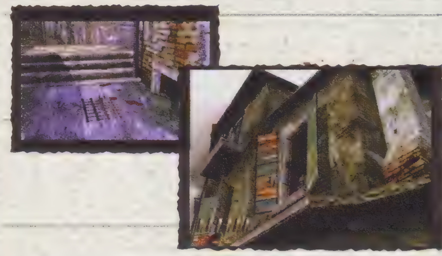
シューティングポイント16	出現ゾンビ	救出イベント	—
中庭失敗ルート ⑤	モゥラー×8	出現アイテム	—



失敗ルートの最後には、強敵の「マックス」が登場。チェーンソーを振り回して攻撃してくるこのゾンビは、接近速度が早い上に体を揺らして走ってくるので、弱点を狙いにくい。ここでは、画面右から中央に照準を流すようにしながらトリガーを連射して倒そう。

shooting data

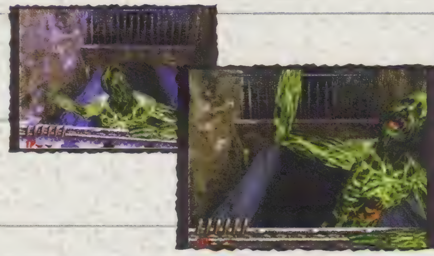
シューティングポイント17	出現ゾンビ	救出イベント	—
中庭失敗ルート ⑥	マックス×1	出現アイテム	宝石



中庭を抜けて裏街に出ると、建物の2階からジョニーが斧を投げてくる。素早く本体を撃てば斧を投げられないこともあるが、手堅くいくならまずは斧を撃ち落としてからジョニー本体を狙おう。

shooting data

シューティングポイント18	出現ゾンビ	救出イベント	—
裏街 ①	ジョニー×1	出現アイテム	—



右手の川から「エビタン」が出現。本来は主として2～3ステージに登場するゾンビだが、ここで登場するものについては耐久力が低く、体のどこかに1発でも弾を当てれば追い返すことができる。

shooting data

シューティングポイント19	出現ゾンビ	救出イベント	—
裏街 ②	エビタン緑×2	出現アイテム	—



突然、左の建物のドアが開き、中から2体のジョニーに追われた子供が飛び出してくる。驚いて子供を誤射しないように。2体のジョニーについては、建物から出てきた瞬間が側頭部を狙うチャンス（横を向いているので頭部をカバーできない）になっている。

shooting data

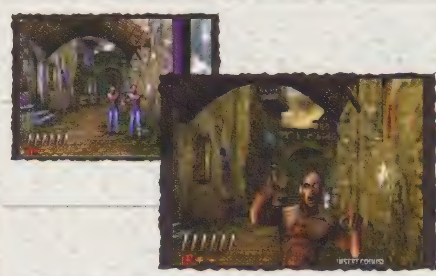
シューティングポイント20	出現ゾンビ	救出イベント	あり
裏街 ③	ジョニー×2	出現アイテム	コイン



マンホールを破って「ランディー」2体が出現。鎧で弾を弾く強敵だが、攻撃のためプレイヤーに跳びかかる瞬間が無防備になるので、その隙を逃さず撃ち込もう。このとき、よく狙えば仮面をはがすこともできる（着弾時のヒットマークが赤くなって1発で倒せる）。

shooting data

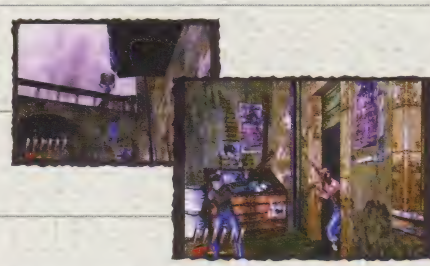
シューティングポイント21	出現ゾンビ	救出イベント	—
裏街 ④	ランディー×2	出現アイテム	—



デビッド5体が次々と現れるポイント。最初に視界に入るのは2体だが、橋の上から残り3体が降ってくる。1体ずつ丁寧に倒していけばそれほど難しくないポイントだ。

shooting data

シューティングポイント22	出現ゾンビ	救出イベント	—
裏街 ⑤	デビッド×2（はじめから） デビッド×2（橋の上から） スティーブ×1（橋の上から）	出現アイテム	—



ステージ1最後のポイントは、2体のゾンビから女性を守るイベント。橋の上からタルを投げようとするゾンビは、本体でなくタルを破壊したほうが手堅いはず。守り切ればライフがもらえるぞ。

shooting data

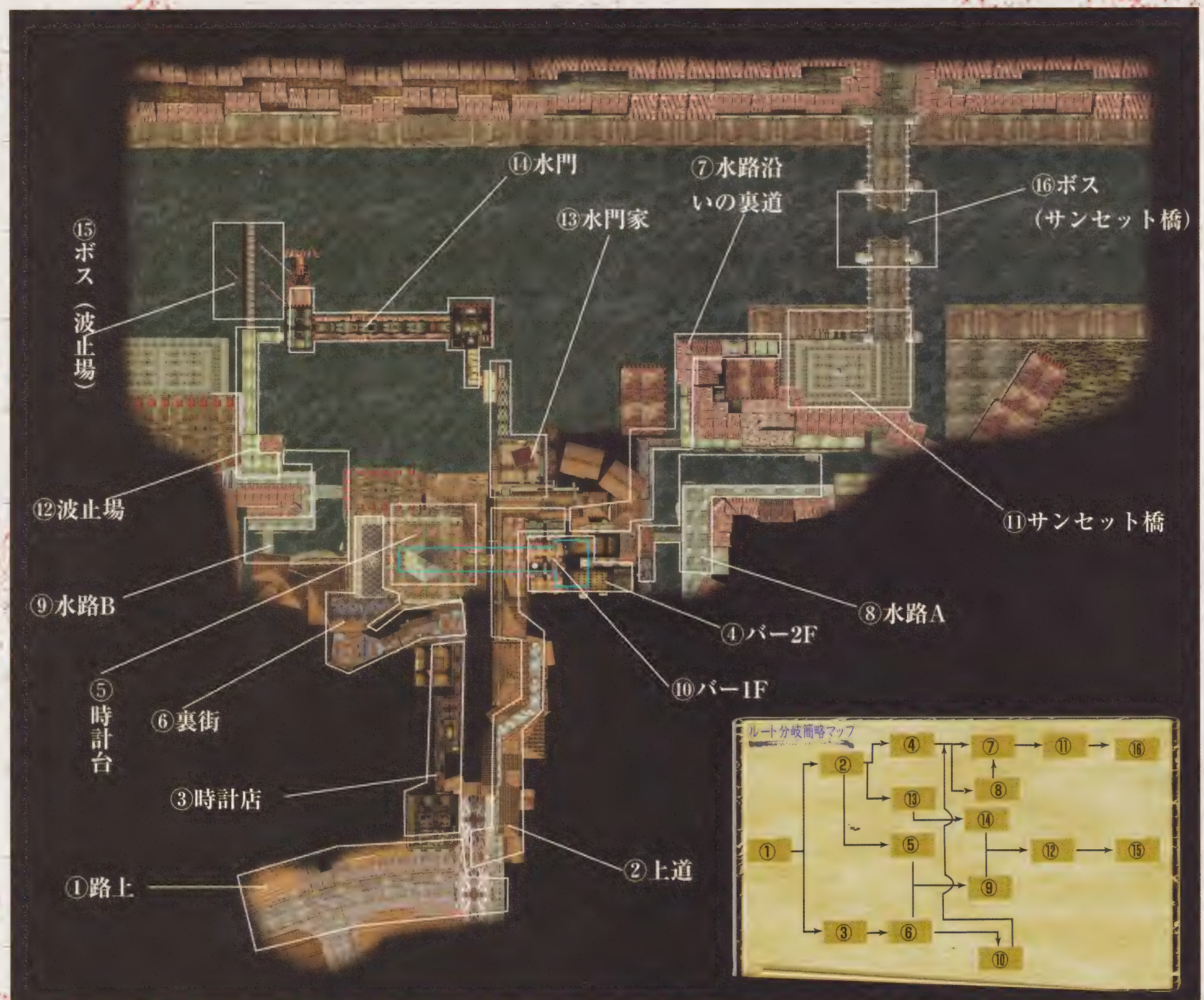
シューティングポイント23	出現ゾンビ	救出イベント	あり（ライフ）
裏街 ⑥	デビッド×1（橋の上から樽） デビッド×1（扉から出てくる）	出現アイテム	—
ボス戦へ			

THE SECOND CHAPTER MUDDY

全面中最も分岐ポイントが多く、複雑に入り組んだステージ。はじめのうちは全体を把握しようとせず、1つのルートを極めるといい。

ステージデータ

ボーナスライフ獲得に必要な救出人数	7人（ただし、7人救出に成功したときのみ、ライフを2つ獲得できる）
出現ゾンビ	
デビッド、スティーブ、ジョニー、ミッキー、ランディー、死鳥、ボブ、カゲオ、モゥラー、カゲオJ、エビタン黒、エビタン緑、マックス、死魚、セシル、ブヨ	
総分岐ポイント	5カ所



マップ上の番号とシューティングポイント

①路上（シューティングポイント1）
②上道（シューティングポイント2～12）
③時計店（シューティングポイント70～75）
④バー2F（シューティングポイント13～17、26～30）
⑤時計台（シューティングポイント51～57）
⑥裏街（シューティングポイント64～76）
⑦水路沿いの裏道（シューティングポイント16～25）
⑧水路A（シューティングポイント31～36）
⑨水路B（シューティングポイント58～67）
⑩バー1F（シューティングポイント85～96）
⑪サンセット橋（シューティングポイント26～27）
⑫波止場（シューティングポイント50、68～69）
⑬水門家（シューティングポイント37～41）
⑭水門（シューティングポイント42～49）

スタート地点からの分岐

路上



救出イベント。車に張りついたゾンビを倒す（上道へ）か否か（時計店へ）で分岐する。

上道



上道には2つ分岐があり、ここでは鍵を取るか（上道へ）否か（時計台へ）で分岐する。



上の写真の直後にも分岐が。救出に成功すればバー2Fへ、失敗すれば水門家へ分岐する。



時計台



上道で鍵を取らない選択をすると時計台へ。時計台からは水路Bへと進むことになる。

時計台から裏街へ



路上の救出イベントに失敗すると、この時計店へ。時計店からは裏街につながっている。



裏街の最後の救出イベントでは、成功（バー1F）するか否（水路B）かで分岐する。

サンセット橋へと向かうルート



バー2F

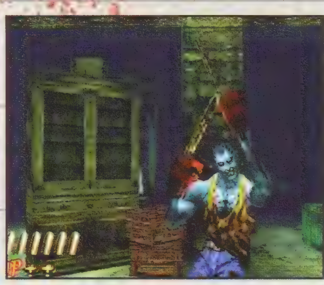


バー2Fでは、扉を開けるイベントが分岐になっている。開ければ水路沿いの裏道へ進む。



扉のイベントで開けない選択をすると、バーの中の別ルートを通って水路Aへと進む。

バー1F

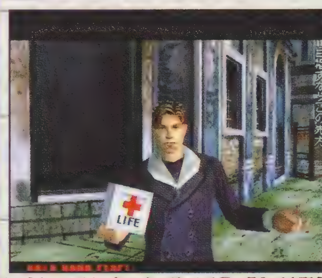


裏街最後の救出イベントを成功させるとこちらへ。暗くて敵を認識しづらい場所である。



バー1Fの分岐ポイント。木棚を壊せば水路沿いの裏道へ、壊さなければ水路Aへ進む。

水路沿いの裏道



水路沿いの裏道からはサンセット橋へとつながっている。道中ライフ2つを獲得できるぞ。

水路A



バー2Fから続く水路Aは、水路沿いの裏道に合流してサンセット橋へと向かうルートだ。

サンセット橋



サンセット橋を通ってステージ2をクリアすると、次の面は運河Aから始まることになる。

ボス：ハイエロファント



サンセット橋でボスと遭遇。もうひとつのルートよりボスとの距離が遠いので狙いにくい。

波止場へと向かうルート

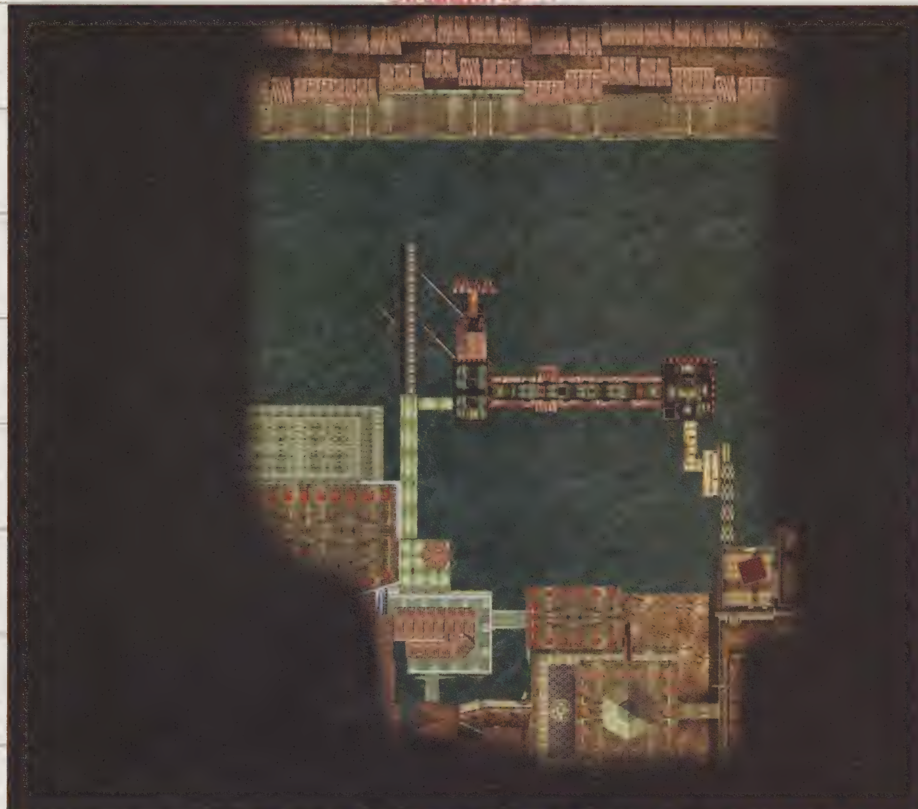
水門家



上道の最後の救出イベントに失敗するとこちらへ。この先獲得できるライフ数は少ない。



水門家の救出イベントをこなすと、水門を通って波止場を目指すルートへと進むことになる。



水門

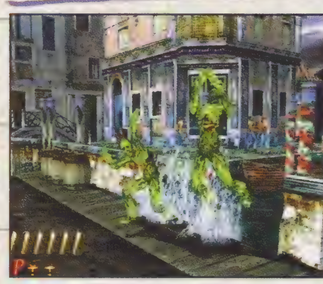


水門はマックスやミッキーなどの強敵が多数出現する難所。なるべくなら避けて通りたい。



水門内は非常に暗いため、銃を向けた方向が明るくなる演出をうまく使って慎重に進もう。

水路B

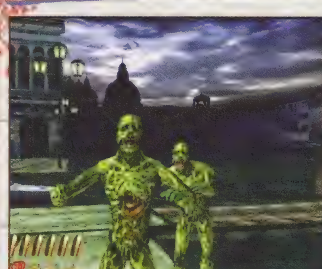


時計台を通過するか、裏街の救出イベントに失敗すると、この水路Bへ進むことになる。



水路Bからは波止場へと向かう。ここでは水中に引き込まれるアクシデントも発生する。

波止場



波止場を通ってステージ2をクリアすると、次の面では運河Bから始まることになる。

ボス：ハイエロファント



波止場で遭遇するハイエロファントは、サンセット橋で出現するものより若干楽なはず。

Stage 2 シューティングポイント
Shooting Point



ステージ2の開幕は、いきなり救出イベントが発生する。ここでは、車に張りついたゾンビを倒すことができるかどうかでルートが分岐するが、できれば救出成功ルートに進んでおこう。成功ルートに進めば、道中2つのライフ回復と多数の民間人救出が見込める。

DANGER

CAUTION

shooting data

シューティングポイント1	出現ゾンビ	救出イベント	あり
路上	デビッド×1	出現アイテム	—

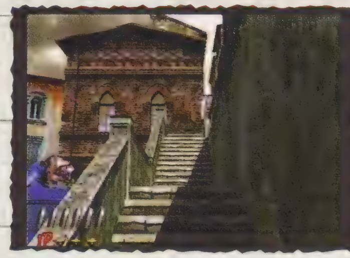
分岐：救出イベント成功→上道①へ　救出イベント失敗→時計店①へ



路上での救出イベントに成功するとこちらのルートに。車の後部ドアから出てくるゾンビ2体はそれほど難しくはないはず。余裕があれば、階段のそばにあるゴミ箱を撃ってコインを回収しよう。

shooting data

シューティングポイント2	出現ゾンビ	救出イベント	—
上道　①	デビッド×1 スティーブ×1	出現アイテム	コイン



ここは、画面が止まるまでおとなしく待っていてはダメ。階段を上っている最中もゾンビに撃ち込めるので、階段途中の踊り場で画面のスクロールが停止する前に、少なくとも左のデビッドだけは倒しておきたいところ。3体同時に相手をしていては歯が立たないぞ。

shooting data

シューティングポイント3	出現ゾンビ	救出イベント	—
上道　②	ジョニー×1 デビッド×2	出現アイテム	—



階段を上ると屋根の上から「ミッキー」が跳び降りてくる。このゾンビはナイフで弱点をガードする強敵だが、空中にいるとき1発でも下半身に弾を当てれば、ひるんでナイフによるガードを解く性質がある。この性質を利用してヤツが着地する前に倒してしまおう。

shooting data

シューティングポイント4	出現ゾンビ	救出イベント	—
上道　③	ミッキー×1	出現アイテム	—



上道③から少し進むと建物の窓を破ってランディーが出現するので、ステージ1と同じ要領で倒してしまおう。ちなみに、このあたりの店先にかかっている看板を撃つと、金属音がして看板が揺れるのに気付いたかな？実に細かいところまで作りこまれているのだ。

shooting data

シューティングポイント5	出現ゾンビ	救出イベント	—
上道　④	ランディー×2	出現アイテム	—



曲がりくねった道を進むと、空からフクロウのような「死鳥」が襲いかかってくる。このタイプの敵は飛行ルートがすべて決まっているので、照準を定める場所も毎回同じポイントにするといい。このシューティングポイントでは、画面右下が比較的狙いやすいぞ。

shooting data

シューティングポイント6	出現ゾンビ	救出イベント	—
上道　⑤	死鳥×2	出現アイテム	コイン



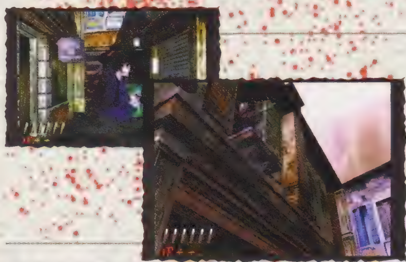
ゾンビ2体がドアの向こうの民間人を攻撃しようとしている。このゾンビ2体はプレイヤーを見つけると襲いかかってくるが、その前に片方を倒してしまえば簡単だ。また、ゾンビを倒しても民間人の姿を目にすることはないが、救出イベントは自体は成功している。

shooting data

シューティングポイント7	出現ゾンビ	救出イベント	あり
上道　⑥	デビッド×2	出現アイテム	—

The House of The Dead 2

Stage 2 シューティングポイント Shooting Point



街路を進んでいると、突然人が降ってくる。どうやら、2階からゾンビが突き落としたようだ。ここでは、投げてくる斧を撃ち落とすことを第一に考え、ジョニー本体は後回しにしてしまおう。

shooting data

シューティングポイント8	出現ゾンビ	救出イベント	—
上道 ⑦	ジョニー×1	出現アイテム	宝石



街路から続くアーチの中では、死鳥が襲いかかってくる。先ほども説明したが、死鳥の飛行ルートは毎回同じ。この場所では画面真ん中よりもやや左の位置から飛んでくるので、上道⑦が終わったらあらかじめ照準を合わせておき、死鳥が見えたら微調整するといい。

shooting data

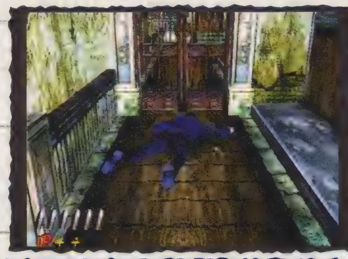
シューティングポイント9	出現ゾンビ	救出イベント	—
上道 ⑧	死鳥×1	出現アイテム	—



かなり難しいポイント。上道③と違ってミッキー2体が着地する前に倒しきるのはほぼ不可能なので、ヤツらが投げてくるナイフ（見づらい！）を撃ち落としながら戦わなければならない。構えたナイフで弾を防御されても気にせず、とにかく連続で撃ち続けよう。

shooting data

シューティングポイント10	出現ゾンビ	救出イベント	—
上道 ⑨	ミッキー×2	出現アイテム	カエル



門の前で男性が倒れている。我が家を目の前にしながら力尽きたのだろうか？ここは分岐ポイントになっており、彼の足下の鍵を撃つかどうかで分岐する。どちらを選択しても難度はそう変わらないが、ライフ獲得のチャンスを増やしたいなら鍵を撃つといいかも。

shooting data

シューティングポイント11	出現ゾンビ	救出イベント	—
上道 ⑩	なし	出現アイテム	—

分岐：鍵を撃つ→上道⑪へ　鍵を撃たない→時計台①へ



門を開けると、肥満体ゾンビの「ボブ」が2体連続で出てくる。このうち、2体目はルート分岐の条件になっているが、子供を助け損なうと合計3回のライフ獲得チャンスを失うので、慎重に狙おう。

shooting data

シューティングポイント12	出現ゾンビ	救出イベント	あり
上道 ⑪	ボブ×1（タルを投げる） ボブ×1（子供を襲う）	出現アイテム	—

分岐：子供を助ける→（バー2F A①）　子供を助けない→（水門家①）





ボブから子供を守りきるとこちらのルートに分岐。子供の話を聞くと、まだバーの中に父親が残っているという。急いでバーに駆け込むと、店の奥から痩せたゾンビ「カゲオ」2体が襲いかかってきた。

shooting data

シューティングポイント13	出現ゾンビ	救出イベント	—
バー2F（A） ①	カゲオ×2	出現アイテム	—



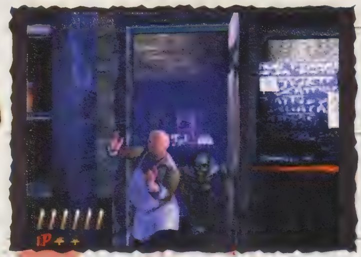
子供の父親を助けるためにバーの店内を探すと、ドアの向こうから助けを求める声が。ドアには鍵がかかっており、どうやら向こう側からでは開かないようだ。ここはルート分岐ポイントになっており、錠前を撃つ（ドアを開けて父親を助ける）がどうかで分岐する。

shooting data

シューティングポイント14	出現ゾンビ	救出イベント	—
バー2F（A） ②	なし	出現アイテム	—

分岐：錠前を撃つ→バー2F（A）③　撃たない→バー2F（B）①

Stage 2 シューティングポイント
Shooting Point



ドアの錠前を壊すと、中から父親が飛び出してきた。背後から襲いかかろうとするカゲオを倒し、彼を救出してやろう。ここでの注意点は、前のポイントで錠前を壊すときに連射しないこと。錠前は1発撃てば壊れるため、連射していると父親を誤射してしまうのだ。

shooting data

シューティングポイント15	出現ゾンビ	救出イベント	あり
バー2F（A） ③	カゲオ×1	出現アイテム	—



部屋の中に進むと、テーブルの上でのたうつモゥラーを発見。こいつは簡単に倒せるが、よく見るとカーペットがモコモコと…。そう、カーペットの下にも3匹のモゥラーが潜んでいるのだ。ちなみにこのモゥラー、カーペットの上から撃っても倒すことができるぞ。

shooting data

シューティングポイント16	出現ゾンビ	救出イベント	—
バー2F（A） ④	モゥラー×4	出現アイテム	—



出口から屋外へ出ようとすると、通風口からなにやら異音が。中から跳び出してきたのは、上半身だけのゾンビ「カゲオJ」。このゾンビは小さくて狙いづらいが、動きは遅く、耐久力も低い。ヤツらが跳びかかってくる前に倒すことはそれほど難しくはないだろう。

shooting data

シューティングポイント17	出現ゾンビ	救出イベント	—
バー2F（A） ⑤	カゲオJ×2	出現アイテム	—

DANGER

CAUTION



この場所は、バー2F（A）からのルートとバー1Fからのルートの合流地点になっている。画面奥の木箱には隠しライフが入っているが、とりあえずここは木箱を破壊するまでにとどめて、次のシューティングポイントが終了してから改めて獲得するようにしたい。

shooting data

シューティングポイント18	出現ゾンビ	救出イベント	—
水路沿いの裏道 ①	なし	出現アイテム	コイン、ライフ



裏道沿いの空き地では、民間人が2体のゾンビに襲われている。実際に民間人を襲っているのは左のデビッドのほうなので、まずはデビッドから倒して一旦リロード。右側のボブはその後に撃ちはじめても十分倒すことができるぞ。

shooting data

シューティングポイント19	出現ゾンビ	救出イベント	あり
水路沿いの裏道 ②	デビッド×1 ボブ×1	出現アイテム	—



さらに進むと、ボートに乗ったゾンビ3体が岸に近寄ってくる。ここは、ボートが接岸する前になるべくたくさん撃ち込んでおこう。うまくすれば、接岸する前にゾンビの数を減らすことができる。

shooting data

シューティングポイント20	出現ゾンビ	救出イベント	—
水路沿いの裏道 ③	エビタン黒×2 ボブ×1	出現アイテム	—



水路に架かる橋を渡ると、ジョニーに襲われている民間人を発見。彼は助けるとライフをくれるので是非とも助けたいところだが、うまく助けるのはかなり難しい。ジョニーが斧を振り上げる直前まで腰のあたりに撃ち込み、斧を振り上げたら頭部を狙ってみよう。

shooting data

シューティングポイント21	出現ゾンビ	救出イベント	あり（ライフ）
水路沿いの裏道 ④	ジョニー×1	出現アイテム	—

Stage 2 シューティングポイント
Shooting Point



この場所は、「水路沿いの裏道」ルートと「水路（A）」ルートとの合流地点になっている。前者ルートの場合はまだ民間人が画面内に残っているはずだが、ドアから出てきたマックスは民間人を無視してプレイヤーのほうに向かってくるということを覚えておこう。

shooting data

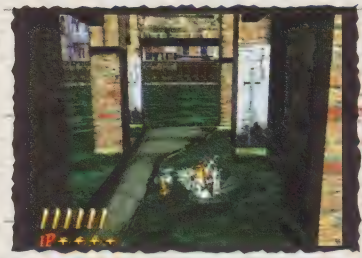
シューティングポイント22	出現ゾンビ	救出イベント	—
水路沿いの裏道 ⑤	マックス×1	出現アイテム	—



水路沿いの裏道はまだ続く。今度は建物2階の窓が開いてジョニーが斧を投げてくるので、冷静に撃ち落とそう。ここではジョニーの出現位置が画面中央付近なので、斧の軌道が直線的で比較的撃ち落としやすいはずだ（他の場所では斜めに飛んでくることが多い）。

shooting data

シューティングポイント23	出現ゾンビ	救出イベント	—
水路沿いの裏道 ⑥	ジョニー×1	出現アイテム	—



ここからは、なかば水没した裏道を進んでいく。水面から飛び出してくるのは初登場の「死魚」で、ヤツらは基本的に3匹が１セットで順番に攻撃してくる。いずれも１発撃てば倒せるが、軌道は毎回まちまち。経験上、特に3匹目の軌道はズレがちなので注意。

shooting data

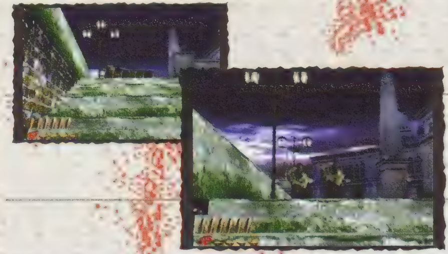
シューティングポイント24	出現ゾンビ	救出イベント	—
水路沿いの裏道 ⑦	死魚×3	出現アイテム	—



今度は、川からエビタン4体が上がってくる。ここは敵の数が多いので、押されてダメージを受けがちな場所になっている。連射→リロードのサイクルを高速化し、１体に6連射したら次の敵…といった具合に、ダメージを受ける前に24発の弾を撃てるようになろう。

shooting data

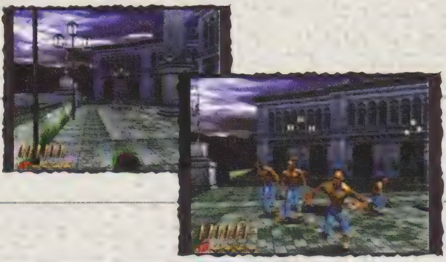
シューティングポイント25	出現ゾンビ	救出イベント	—
水路沿いの裏道 ⑧	エビタン緑×2 エビタン黒×2	出現アイテム	—



階段を上っていると視界に入るドラム缶は片側3発ずつ撃ち込めば壊せる。上りきった場所に出現するボブ×2は姿勢を低くして攻撃してくるので、急がないと（特に右側）視界から消えてしまうぞ。

shooting data

シューティングポイント26	出現ゾンビ	救出イベント	—
サンセット橋 ①	ボブ×2	出現アイテム	—



サンセット橋ではゾンビどもが死体に群がっている。ヤツらはこちらに気付くと向かってくるが、どれだけ素早く数を減らせるかが焦点になる。なるべくこちらとの距離が近いゾンビから狙おう。

shooting data

シューティングポイント27	出現ゾンビ	救出イベント	—
サンセット橋 ②	デビッド×4	出現アイテム	—
ボス戦へ（サンセット橋）			



バー2F（A）②のイベントで、錠前を撃たないとこちらのルートに進むことになる。ここでは、扉を破ってカゲオＪが3体出てくるが、ヤツらは動きが遅く耐久力も低いので、パターンさえ覚えておけば倒すのはそれほど苦労しないはず。軽くあしらって先を急ごう。

shooting data

シューティングポイント28	出現ゾンビ	救出イベント	—
バー2F（B） ①	カゲオＪ×3	出現アイテム	—

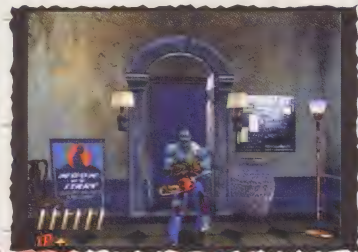


扉の奥に進むと、部屋の隅に2つのタルが置いてあることに気付く。このタルにはコインと毒キノコが入っているが、このうち毒キノコはスコアが減少するバッドアイテムなので、撃たないようにしよう。また、画面左からはカゲオ2体が出現するので、忘れずに。

shooting data

シューティングポイント29	出現ゾンビ	救出イベント	—
バー2F（B） ②	カゲオ×2	出現アイテム	コイン・毒キノコ

Stage 2 シューティングポイント
Shooting Point



部屋の反対側にはドアと、その横に大きな壺が置いてある。壺の中には猫の置物（スコアアイテム）が入っているので、壺を撃ちたいところだが、そちらに気を取られているとドアから出てくるマックスに対応できない。ここはマックスを倒すことを最優先しよう。

RELOAD

CAUTION

shooting data

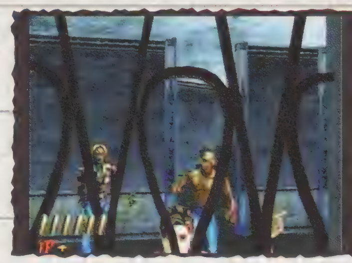
シューティングポイント30	出現ゾンビ	救出イベント	—
バー2F（B） ③	マックス×1	出現アイテム	猫



この場所は、バー2F（B）から続くルートと、バー1F（B）から続くルートの合流地点になっている。3体のゾンビについては、斧を持ったジョニーを先に倒すのがいいだろう。ちなみに、壺の中には点数アイテムが入っているので、余裕のある人は狙ってみよう。

shooting data

シューティングポイント31	出現ゾンビ	救出イベント	—
水路（A） ①	ジョニー×1 デビッド×2	出現アイテム	猫



水路にかかる橋を渡ると、建物の中で女性がゾンビに襲われているので、斧を持ったジョニー→デビッドの順に撃って助けてあげよう。窓枠が狭くて、ちょっと狙いづらいが、女性を助ければライフをくれるぞ。

shooting data

シューティングポイント32	出現ゾンビ	救出イベント	あり
水路（A） ②	ジョニー×1 デビッド×1	出現アイテム	コイン、ライフ



女性を助けて水路沿いを進むと、水路からエビタンが上がってくる。このゾンビは水中での動きは素早いが、陸上での動きは遅い。ヤツらがのろのろと上陸する隙を逃さず倒してしまおう。ちなみに、余裕があれば水路対岸を歩いているデビッドも撃つことができる。

shooting data

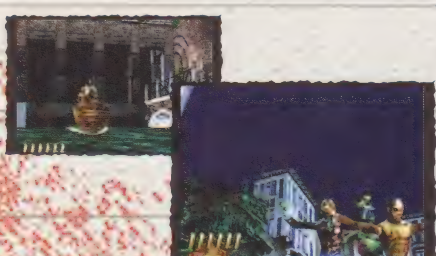
シューティングポイント33	出現ゾンビ	救出イベント	—
水路（A） ③	エビタン緑×1 エビタン黒×2 デビッド×3（水路向こう）	出現アイテム	—



突然、水路からエビタンが現れ、水中に引きずり込まれる。幸いにして水深は浅かったが、水中はエビタンにとっては得意のフィールド。ヤツらの素早い動きに惑わされず、正確に頭部を攻撃しよう。

shooting data

シューティングポイント34	出現ゾンビ	救出イベント	—
水路（A） ④	エビタン緑×2	出現アイテム	—



水路から陸地に戻る梯子を探していると、ボートに乗って3体のゾンビが出現。ここはヤツらがボート上にいるときにどれだけ撃ち込めるかがポイント。大きくて狙いのつけやすいボブから狙おう。

shooting data

シューティングポイント35	出現ゾンビ	救出イベント	—
水路（A） ⑤	ボブ×1 デビッド×1 ジョニー×1	出現アイテム	



ようやく陸に上る梯子を見つけた。しかし、梯子を上ろうとした刹那、水煙をあげてエビタンが出現する。出現するエビタンは1匹だが、忘れているとダメージを受けがちなので注意すること。

shooting data

シューティングポイント36	出現ゾンビ	救出イベント	—
水路（A） ⑥	エビタン黒×1	出現アイテム	
水路沿いの裏道⑤へ			

The House of The Dead 2

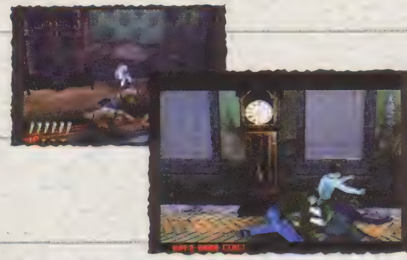
Stage 2 シューティングポイント Shooting Point



上道⑪のイベントに失敗するとこちらのルートに進むが、最初に襲われる女性は残念ながら救出不能だ。急いで家の中に駆け込むと、女の子がカゲオに襲われているので、こちらは助けてあげよう。

shooting data

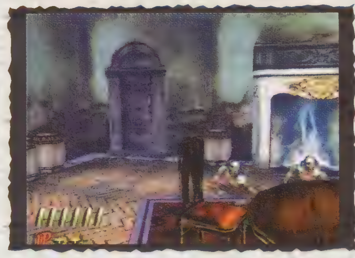
シューティングポイント37	出現ゾンビ	救出イベント	あり
水門家 ①	カゲオ×1	出現アイテム	—



女の子を助けた直後には、右手からも悲鳴が。今度は男の子がカゲオＪに襲われている。ここは男の子と敵との距離が近いので、誤射に注意して中央→左→右の順にカゲオＪを撃つと成功しやすい。

shooting data

シューティングポイント38	出現ゾンビ	救出イベント	あり
水門家 ②	カゲオＪ×3	出現アイテム	—



母親が殺されて泣き崩れる姉弟を残して先に進むのは気が引けるが、いつまでもここに留まるわけにもいかない。ただ、せめて家の中のゾンビだけは一掃し、彼らの当面の安全だけは確保してあげよう（家を出る前に暖炉横の木箱に入っているライフを回収しよう）。

shooting data

シューティングポイント39	出現ゾンビ	救出イベント	—
水門家 ③	カゲオＪ×2	出現アイテム	ライフ



家を出て先を急ごうとすると、出口からランディーが侵入してくる。ランディーはこれまでにも何回か登場した敵だが、ここのように天井の低い場面では、攻撃パターンに天井にぶら下がるアクションが加わる。ぶら下がっている間は体が伸びて狙いやすくなるぞ。

shooting data

シューティングポイント40	出現ゾンビ	救出イベント	—
水門家 ④	ランディー×2	出現アイテム	—



ランディーの次は正面ドアを蹴破ってボブが登場。この敵はタルやドラム缶を投げてくる攻撃パターンと、この場面のように突進してくる攻撃パターンがある。突進の場合は姿勢が低くなるので、思ったより下を狙うのがポイント。連射して上半身ごと吹き飛ばそう。

shooting data

シューティングポイント41	出現ゾンビ	救出イベント	—
水門家 ⑤	ボブ×1	出現アイテム	猫
水門①へ			

RELOAD

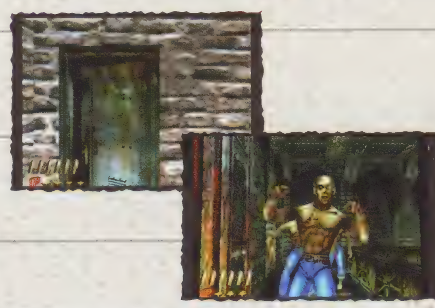
CAUTION



この街のいたるところに流れる水路はサンセット川とつながっている。川の増水による被害を食い止めるために存在するのが、ここからの舞台となる「水門」である。水門で最初に相手にするのは、ナイフを投げるミッキーだが１体しか登場しないのでザコも同然だ。

shooting data

シューティングポイント42	出現ゾンビ	救出イベント	—
水門 ①	ミッキー×1	出現アイテム	—

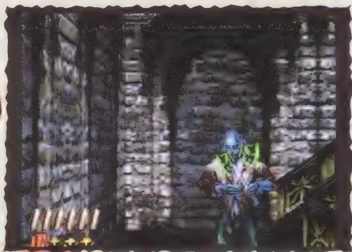


水門に踏み込むと、エレベーターに乗って階上へ。上ではデビッドが待ちかまえているが、ヤツらの姿はまだエレベーターに乗っているうちから確認できるので、あらかじめ照準を合わせておこう。

shooting data

シューティングポイント43	出現ゾンビ	救出イベント	—
水門 ②	デビッド×3	出現アイテム	—

Stage 2 シューティングポイント
Shooting Point



さらに奥へと進むと、セシルと遭遇。滅多に見ない種類の敵だが、ジョニーと同様の戦い方で問題ないはず。ちなみにこの水門内、銃を向けた方向がスポットライト状に明るくなっているのに気がついたかな？暗い場所で戦うときには、この演出に切り替わるぞ。

shooting data

シューティングポイント44	出現ゾンビ	救出イベント	—
水門 ③	セシル×1	出現アイテム	—



階段の上に取り付けられた覗き窓から上を覗くと…どうやらまだ上の階があるようだ。よじ登るため体を乗り出した瞬間、物陰からモゥラーの大群が出現。ここはトリガーを連射して蹴散らそう。

shooting data

シューティングポイント45	出現ゾンビ	救出イベント	—
水門 ④	モゥラー×6	出現アイテム	ネックレス



上の階に上ってみると、意外にもフロアは広いことに気付く。先へと進むと、支柱の陰からマックスが襲いかかってきた。ヤツは走りながらこちらに向かってくるため頭部を狙いにくい。ここは頭部を精密射撃するよりも、上半身ごと吹き飛ばすつもりで連射しよう。

shooting data

シューティングポイント46	出現ゾンビ	救出イベント	—
水門 ⑤	マックス×1	出現アイテム	—



壁に取り付けられた窓からわずかに陽光が差し込む通路に出た。通路脇をネズミが走っていく。ここでは、床の金網を破って2体のランディーが登場するが、基本的には今までに登場したときと同様の攻略パターン（跳びかかる瞬間が頭部を狙うチャンス）が通用する。

shooting data

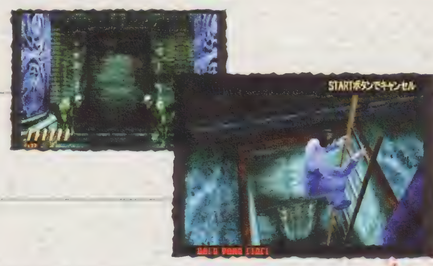
シューティングポイント47	出現ゾンビ	救出イベント	—
水門 ⑥	ランディー×2	出現アイテム	—



取り付け窓からミッキー2体が跳び込んできた。投げてくるナイフを撃ち落としつつ戦うのが基本だが、左右に反復横跳びを繰り返しながら接近する攻撃パターンに要注意。接近されると斬りかかられるので、どこかで弾を当ててヤツの動きを止めなければならない。

shooting data

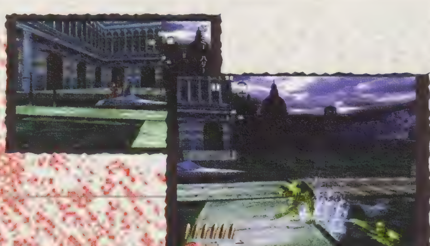
シューティングポイント48	出現ゾンビ	救出イベント	—
水門 ⑦	ミッキー×2	出現アイテム	—



柱の陰から出てきたカゲオ2体を倒すと、下に降りる梯子を発見した。調べてみると、どうやらこの下は外へと通じているらしい。外にさえ出れば、目的地の「波止場」は目と鼻の先のはずだ。

shooting data

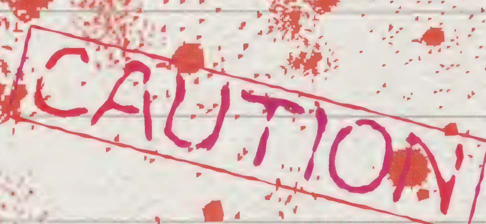
シューティングポイント49	出現ゾンビ	救出イベント	—
水門 ⑧	カゲオ×2	出現アイテム	—



長い水門を抜け、エイミーたちと合流。だが、2人に駆け寄ろうとすると、水面から2体のエビタンが邪魔をする。陸に上ろうとする瞬間が一番のシューティングチャンスなので、逃さず攻撃したい。

shooting data

シューティングポイント50	出現ゾンビ	救出イベント	—
波止場（A）	エビタン緑×2	出現アイテム	—
ボス戦（波止場）へ			



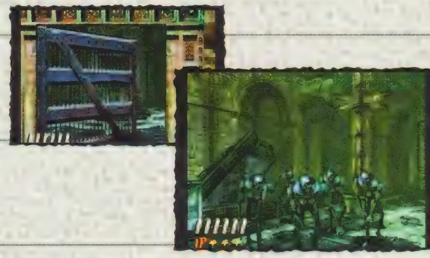
Stage 2 シューティングポイント
Shooting Point



上道⑩で鍵を取らない選択をすると、こちらの「時計台」ルートへ進む。ここでは、大時計から2体のランディーが跳び降りて攻撃してくるが、落下中は1発攻撃を当てるだけでひるんでくれる。無理に落下中に倒そうとするとダメージを受けやすいので注意しよう。

shooting data

シューティングポイント51	出現ゾンビ	救出イベント	—
時計台 ①	ランディー×2	出現アイテム	—



時計台の中で最初に相手にするのはカゲオ5体。耐久力の低い敵だが、数が多いため押されがちになる。ここはリロードミスでダメージを受けがちなので、意識してリロードアクションを大きく！

shooting data

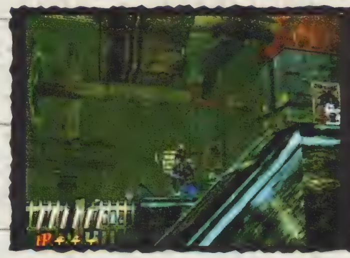
シューティングポイント52	出現ゾンビ	救出イベント	—
時計台 ②	カゲオ×5	出現アイテム	—



時計台を抜けるには階下に降りるしかないのだが、あいにく降りる手段が見あたらない。他を探そうとしたその刹那、柱から多数の「ブヨ」が降ってきた。動きはトリッキーだが耐久力は低い敵だ。

shooting data

シューティングポイント53	出現ゾンビ	救出イベント	—
時計台 ③	ブヨ×6	出現アイテム	—



下に降りる手段を探しまわってうろうろしていると、遠くで民間人がゾンビに襲われているのを目撃する。襲っているのはジョニーなので、適当に連射しても斧で防がれてしまう可能性が高い。狙うならジョニーが攻撃のために斧を振り上げた瞬間がいいだろう。

shooting data

シューティングポイント54	出現ゾンビ	救出イベント	あり
時計台 ④	ジョニー×1	出現アイテム	—



民間人を助けてほっとする間もなく、チェーンソーを振り上げてマックスが襲いかかってくる。この敵は基本的にチェーンソーで斬りかかるしか攻撃パターンのないゾンビだが、両腕を撃ち落とすと噛みついてくることがある。機会があったら試してみてはどう？

shooting data

シューティングポイント55	出現ゾンビ	救出イベント	—
時計台 ⑤	マックス×1	出現アイテム	—



降ろし梯子の制御板を発見。これを使えば階下に降りて時計台から脱出できるはずだ。ちなみに、制御板に書かれている文字を読むと
"THE DOOR OF FATE
SHALL OPEN"
とある。「運命の扉は開かれん」とでも訳すべきか？意味深だ…。

shooting data

シューティングポイント56	出現ゾンビ	救出イベント	—
時計台 ⑥	なし	出現アイテム	—



梯子を降りると女性がカゲオに襲われている。実はこの場所、裏街⑨のイベントを反対側から見たもので、裏街⑨の場合と比較してゾンビが1体少ない代わりに分岐がなくなっている。この手の「反対側から見たイベント」はほかにもいくつかあるので、探してみよう。

shooting data

シューティングポイント57	出現ゾンビ	救出イベント	あり
時計台 ⑦	カゲオ×1	出現アイテム	—
水路（B）へ			

DANGER

Stage 2 シューティングポイント

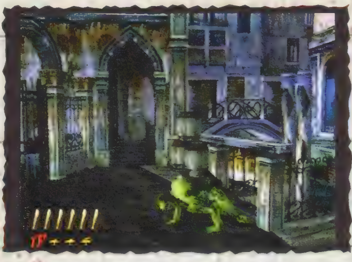
Shooting Point



この場所は、時計台からのルートと裏街からのルート（裏街⑨の救出イベントを失敗したとき）の合流地点になっている。敵は水路から上がってくるエビタン3体だが、いずれも上陸する瞬間が最も狙いやすい。出現位置を覚え、あらかじめ照準を合わせておこう。

shooting data

シューティングポイント58	出現ゾンビ	救出イベント	—
水路（B） ①	エビタン緑×2 エビタン黒×1	出現アイテム	—



水路（B）①に引き続き、水路からエビタンが上陸してくる。だが、こちらでは1匹増えて計4匹になっているおかげで、急いで片付けないと押される展開になってしまう。一応タルの中にはコインも入っているが、慣れるまでは無視したほうが手堅いだろう。

shooting data

シューティングポイント59	出現ゾンビ	救出イベント	—
水路（B） ②	エビタン緑×2 エビタン黒×2	出現アイテム	コイン



エビタン地帯を抜けた直後、左の建物のドアが開いてデビッドが襲ってくる。心理的に一息つきたくなるところなので、油断しないように。ちなみに、前のポイントでのコイン回収にこだわるなら、出すだけ出しておいて、この場面が始まる直前に回収する手もある。

shooting data

シューティングポイント60	出現ゾンビ	救出イベント	—
水路（B） ③	デビッド×1	出現アイテム	—



この救出イベントに成功するとライフを獲得できる。女性を誤射することなく最初のジョニーを倒すのが難しいが、ヤツが斧を振り上げた瞬間が最も頭部を狙いやすいので、見逃さないようにしたい。

shooting data

シューティングポイント61	出現ゾンビ	救出イベント	あり（ライフ）
水路（B） ④	ジョニー×1 エビタン緑×1	出現アイテム	—



女性を助けて先に進むと、脇から出てきたエビタンによって水中へと引き込まれてしまう。エビタンとはすぐに戦うことになるので気を抜かないこと。余裕があったら対岸のデビッドも狙ってみよう。

shooting data

シューティングポイント62	出現ゾンビ	救出イベント	—
水路（B） ⑤	緑エビタン×2 デビッド×3（対岸）	出現アイテム	—



水路から脱出するための梯子を探しているうちに、3匹の死魚が襲ってくる。死魚に対しては、1匹を弾丸2発で狙うようにして、3匹すべてをリロードせずに倒せるようになろう。1匹倒すごとにリロードしていては、矢継ぎ早に跳びかかる死魚を撃ち切れないぞ。

shooting data

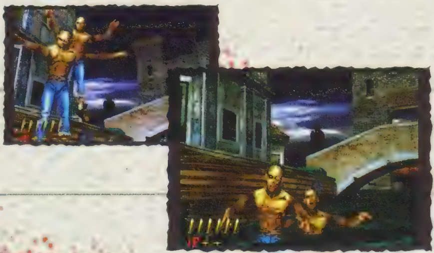
シューティングポイント63	出現ゾンビ	救出イベント	—
水路（B） ⑥	死魚×3	出現アイテム	—



水路は思ったより入り組んでおり、身動きのとれない水中での梯子探しは難航。追い打ちをかけるようにジョニーが出現するが、ヤツも同じ水の中。落ち着いて狙えば難しくはないはず。ちなみに、もし橋の上のデビッド2体まで倒せたら君もA級ガンシューター！

shooting data

シューティングポイント64	出現ゾンビ	救出イベント	—
水路（B） ⑦	ジョニー×1 デビッド×2（橋の上）	出現アイテム	—



ジョニーを倒すと、ボートの上に潜伏していたデビッド2体が水路にダイビングしてくる。ヤツらは着水するまで完全に無防備なので、この間に撃ち込んでおけば展開がほんの少しだけ楽になるぞ。

shooting data

シューティングポイント65	出現ゾンビ	救出イベント	—
水路（B） ⑧	デビッド×2	出現アイテム	—

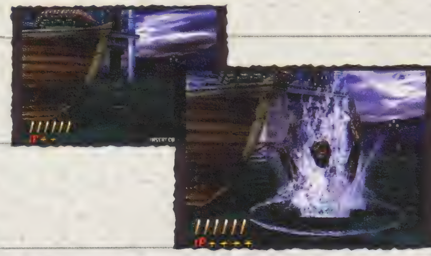
Stage 2 シューティングポイント
Shooting Point



水路の開けた場所では、ボート上の男性が襲われている場面を目撃。ここではボートが移動しているので、照準をややエビタンの左に置くように狙うと当てやすい。男性を誤射しないよう注意。

shooting data

シューティングポイント66	出現ゾンビ	救出イベント	あり
水路（B） ⑨	エビタン黒×1	出現アイテム	—



遠くに梯子を見つけたが、油断は禁物。梯子の手前まで近寄ったところで、水煙をあげてエビタンが出現するのだ。このエビタン、ひたすら梯子に近寄る人間を待ちかまえていたのだろうか？

shooting data

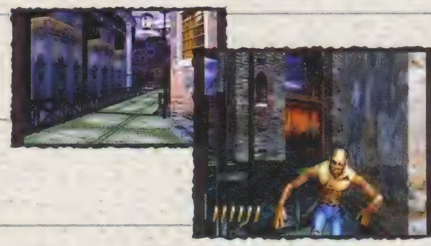
シューティングポイント67	出現ゾンビ	救出イベント	—
水路（B） ⑩	エビタン黒×1	出現アイテム	—



ようやく波止場にたどり着いたが、チェーンソーを振り回したマックスが行く手を阻む。ここでは、視点が右を向くとすでにマックスが出現しているため、照準合わせに許された時間は短い。写真から頭部の位置を覚えて、出現前からある程度照準を合わせておこう。

shooting data

シューティングポイント68	出現ゾンビ	救出イベント	—
波止場（B） ①	マックス×1	出現アイテム	—



波止場に着くと、すでにハリーとエイミーは到着していた。彼らも敵と戦っているようだが、こちらも物陰からデビッドが現れて身動きがとれない。素早くデビッドを倒して2人に合流するのだ。

shooting data

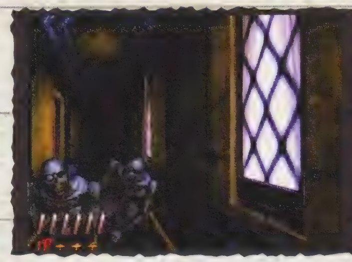
シューティングポイント69	出現ゾンビ	救出イベント	—
波止場（B） ②	デビッド×1	出現アイテム	—
ボス戦へ			



路上での救出イベントに失敗するとこちらのルートに。ここでは女性がカゲオに襲われているので、中央→左の順に撃って助けてあげよう。カゲオの耐久力は低いので、それほど難しくはないはずだ。

shooting data

シューティングポイント70	出現ゾンビ	救出イベント	あり
時計店 ①	カゲオ×2	出現アイテム	宝石



店内のドアを抜けて奥へと進むと中は意外に広く、住居になっているようだ。生存者を探して歩き回るうちに、カゲオ2体が目の前に現れる。カゲオは弱い部類に入るゾンビだが、銃器を持たない民間人にはそれでも脅威。このぶんでは、生存者がいる可能性は低い。

shooting data

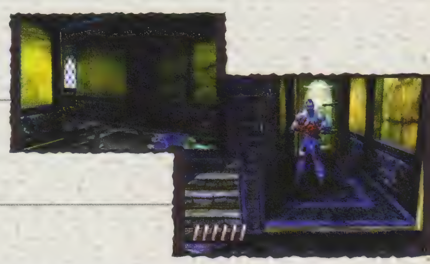
シューティングポイント71	出現ゾンビ	救出イベント	—
時計店 ②	カゲオ×2	出現アイテム	—



さらに奥へと進むと、窓を破ってランディー2体が乱入してくる。身軽な動きで壁・天井を問わず縦横無尽に暴れ回る強敵だが、攻撃するなら跳びかかってくる瞬間と天井にぶら下がっている間がチャンス。どちらの場合もガードが甘くなるので、弱点を狙いやすいぞ。

shooting data

シューティングポイント72	出現ゾンビ	救出イベント	—
時計店 ③	ランディー×2	出現アイテム	—



まだ殺されて間もない民間人を発見。不審に思い近寄ってみると、背後からチェーンソーの音とともにマックスが突進してくる。マックスが出現する前に、あらかじめ画面中央に銃を構えておこう。

shooting data

シューティングポイント73	出現ゾンビ	救出イベント	
時計店 ④	マックス×1	出現アイテム	コイン

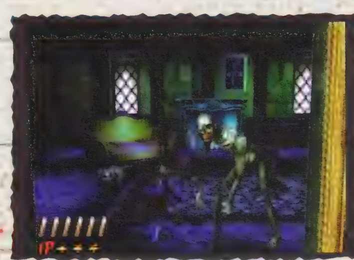
Stage 2 シューティングポイント
Shooting Point



マックスを倒して振り返ると、今度はデビッドとセシルが待ちかまえている。ここでは、デビッドのほうが先に攻撃してくるが、後ろからセシルが投げてくる斧が問題になる。とにかく早くデビッドを狙い、1本目の斧がこちらに届く前に倒してしまうことが重要だ。

shooting data

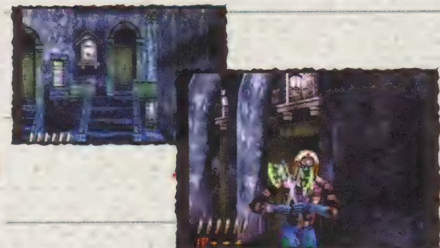
シューティングポイント74	出現ゾンビ	救出イベント	—
時計店 ⑤	デビッド×1 セシル×1	出現アイテム	—



部屋の中で、泣いている女性を発見した。まさか生存者がいたとは驚きだが、安堵する間もなくカゲオが出現する。このカゲオ、民間人はわき目もふらず、一直線にプレイヤーへと向かってくる。つまり、この救出イベントは決して失敗しないイベントというわけだ。

shooting data

シューティングポイント75	出現ゾンビ	救出イベント	あり
時計店 ⑥	カゲオ×1	出現アイテム	—



時計店を抜けるとそこは民家の並ぶ裏街。右手の民家からは、斧を持ったジョニーがゆっくりと出てくるが、このジョニーに対しては、側頭部をさらす出現時が一番のチャンス。逃さず撃ち込もう。

shooting data

シューティングポイント76	出現ゾンビ	救出イベント	—
裏街 ①	ジョニー×1	出現アイテム	—



民家の屋根を飛び跳ねて、ミッキーが出現。このタイプのミッキー（空中型とでも言うべきか）は、必ず最後にプレイヤーに向かってジャンプしてくるので、飛び跳ねている間に弾を消費せず、引きつけてから撃つこと。遠くにいるときは致命傷を与えられないぞ。

shooting data

シューティングポイント77	出現ゾンビ	救出イベント	—
裏街 ②	ミッキー×1	出現アイテム	—



今度は右の民家から、デビッドとスティーブが次々に登場。はじめに現れるのは奥の民家からなので、続いて手前の民家から現れたとき動揺しやすい。ところで、このあたりの町並みに人の気配がしないのは、住人がすべてゾンビに殺されてしまったからなのか？

shooting data

シューティングポイント78	出現ゾンビ	救出イベント	
裏街 ③	デビッド×1 スティーブ×1	出現アイテム	—



空き地へと出ると、壁の隙間からモゥラー6匹が現れる。あらかじめ隙間に照準を合わせておき、モゥラーの出現と同時に弾を連射して倒してしまおう。また、奥の木箱の中には黄金カエル（点数アイテム）も入っているので、隙を見つけて回収しておきたいところ。

shooting data

シューティングポイント79	出現ゾンビ	救出イベント	
裏街 ④	モゥラー×6	出現アイテム	カエル



空き地の壁面に取り付けられたドアから悲鳴と同時に人が放り出され、中から巨漢のボブがこちらに向かって突進してくる。ここは、ボブの頭部だけを狙うのは難しいので、上半身ごと吹き飛ばそう。

shooting data

シューティングポイント80	出現ゾンビ	救出イベント	—
裏街 ⑤	ボブ×1	出現アイテム	—



空き地での戦闘はまだ続く。今度は上空から、羽音とともに死鳥が襲いかかってくるのだ。この死鳥の飛行ルートは、1羽目が左、2羽目が右と覚えておこう。他の場面の死鳥よりも距離が近いので、焦って連射しがちだが、落ち着いて攻撃タイミングを計ること。

shooting data

シューティングポイント81	出現ゾンビ	救出イベント	—
裏街 ⑥	死鳥×2	出現アイテム	—

Stage 2 シューティングポイント
Shooting Point



狭くて危険な裏街も終わりに近づいているようだが、アーチを抜けて先に進もうとしたその刹那、ミッキーが出現して行く手を阻む。ここは、比較的近距離での戦闘になるので、投げてくるナイフが怖い。絶対にヤツのジャンプモーションを見逃さないようにしよう。

shooting data

シューティングポイント82	出現ゾンビ	救出イベント	—
裏街 ⑦	ミッキー×1	出現アイテム	—



アーチを抜けると、中年夫婦が2体のゾンビに襲われている。2人とも救出するのは非常に難しいが、まずはデビッドの頭部に2発撃ち込み、そのままリロードせずボブの頭部に4連射してみよう。君の狙いが極めて正確な人なら助けられるはず（誤射には注意）。

shooting data

シューティングポイント83	出現ゾンビ	救出イベント	あり（2人）
裏街 ⑧	デビッド×1 ボブ×1	出現アイテム	—

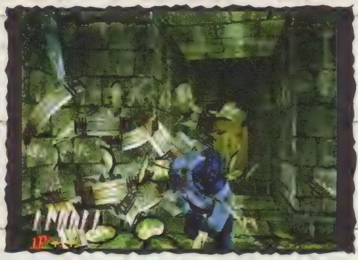


裏街の最後は分岐ポイントになっている。ここでは、鉄格子の向こうにいる女性を助けるかどうかで分岐するが、より多くのライフを獲得したければ助けた方がチャンスが増える。ちなみにこの場所、時計台⑦のイベントを逆から見たものということに気付いたかな？

shooting data

シューティングポイント84	出現ゾンビ	救出イベント	—
裏街 ⑨	カゲオ×2	出現アイテム	—

分岐：女性を助ける→水路（B）①へ　女性を助けない→バー1F①へ



この場所は時計台の真下あたりに位置しているが、ワイン樽などが置かれていることから、どうやらバーの倉庫として使われているようだ。ここでは、奥に積まれたタルを壊してボブが出現する。意外に空間が狭いので、樽に弾を吸収されないように注意して戦おう。

shooting data

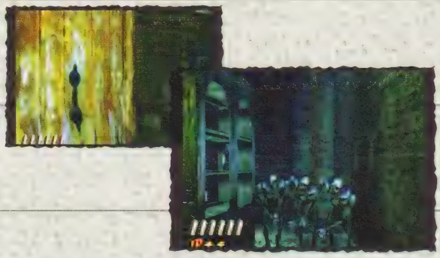
シューティングポイント85	出現ゾンビ	救出イベント	—
バー1F（A） ①	ボブ×1体	出現アイテム	—



倉庫は2つのブロックにわかれているため、渡り廊下を通ってもうひとつのブロックへ行こうとすると、ドアを破ってカゲオJが現れる。ヤツらの動きは遅いので、さっさと倒して先を急ごう。

shooting data

シューティングポイント86	出現ゾンビ	救出イベント	—
バー1F（A） ②	カゲオJ×3	出現アイテム	—



倉庫のもうひとつのブロックは真っ暗闇。銃口を向けた場所が明るくなる効果をうまく使って周囲を確認しよう。また、入ってすぐに現れるカゲオ3体は、端から順番に撃てば楽に倒せるはずだ。

shooting data

シューティングポイント87	出現ゾンビ	救出イベント	—
バー1F（A） ③	カゲオ×3	出現アイテム	—



闇の中を手探りで進むと、正面左の木棚を破壊してマックスが襲いかかってきた。この敵は動きが早いので、苦手意識を持っている人が多いとは思うが、弱点の頭部を狙う自信がないなら胸のあたりに全弾撃ち込もう。少なくとも頭部よりは命中率が高くなるはずだ。

shooting data

シューティングポイント88	出現ゾンビ	救出イベント	—
バー1F（A） ④	マックス×1	出現アイテム	—

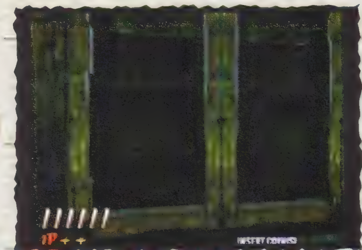


倉庫の奥には木箱が積まれた場所がある。この木箱はなぜか撃っても破壊できないが、それもそのはず、中にはランディーが隠れているのだ。狭い空間での近距離戦となるこの場面では、頭部を正確に射撃するよりも、とにかくランディーを押し返す連射力が必要だ。

shooting data

シューティングポイント89	出現ゾンビ	救出イベント	—
バー1F（A） ⑤	ランディー×2	出現アイテム	—

Stage 2 シューティングポイント
Shooting Point

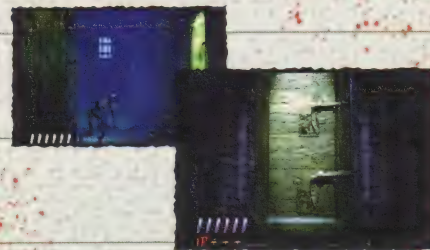


勘のいい人ならすぐに気付くことと思うが、この木棚を壊すか否かで今後のルートが分岐する。ライフ回復がお望みなら、迷わず壊してこの先の「水路沿いの裏道」ルートに進もう。木棚を壊すルートでは隠しライフが出るので、壊さないルートより回復量が多いぞ。

shooting data

シューティングポイント90	出現ゾンビ	救出イベント	—
バー1F（A） ⑥	なし	出現アイテム	—

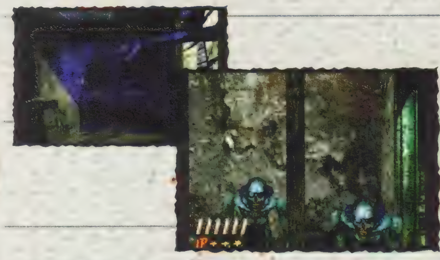
分岐：破壊する→バー1F（A）⑦へ　破壊しない→バー1F（B）①へ



木棚を壊すと奥からカゲオが登場する。単体ではザコも同然なので倒して進むと、右の壁面にドアを発見した。妙に頑丈なこのドア、中は貯蔵庫か何かなのだろうか？押し開けて中へと踏み込もう。

shooting data

シューティングポイント91	出現ゾンビ	救出イベント	—
バー1F（A） ⑦	カゲオ×1	出現アイテム	—



部屋の中に踏み込むと、突然壁を破ってゾンビの手が飛び出してきた。どうやら隣の部屋からカゲオが手を出しているようだ。ヤツらが侵入してくる前に体勢を整え、侵入と同時に倒してしまおう。

shooting data

シューティングポイント92	出現ゾンビ	救出イベント	—
バー1F（A） ⑧	カゲオ×2	出現アイテム	—



部屋の奥では、天井からブヨが降ってくる。体を伸縮させて移動し、近寄ると跳びかかって攻撃してくるこのヒル状の生物は、ステージ1に出現したモゥラーと同様、1発ずつ狙うより連射して倒す方が簡単だ。弾切れを起こさないようリロードしながら撃ち込もう。

shooting data

シューティングポイント93	出現ゾンビ	救出イベント	—
バー1F（A） ⑨	ブヨ×10	出現アイテム	—

水路沿いの裏道①へ



バー1F（A）⑥で木棚を壊さないことを選択すると、重い扉を開いて部屋の中へと進む。中では正面からカゲオJが4体向かってくるが、膝まで張られた水と立ちこめる霧のせいで視認は厳しい。下手にドラム缶などを撃つとかえって視界が悪くなるので注意しよう。

shooting data

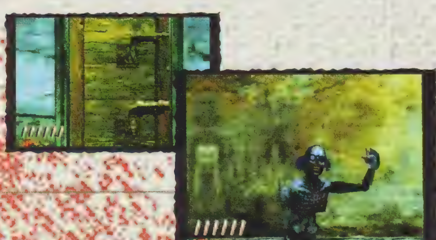
シューティングポイント94	出現ゾンビ	救出イベント	—
バー1F（B） ①	カゲオJ×4	出現アイテム	—



カゲオJを倒しても、まだこの部屋からは容易に脱出させてもらえない。どこから入ってきたのか、死魚3匹が襲いかかってくる。ちなみに、この場所の看板には、"ENTER AT YOUR OWN RISK" とある。一体誰が書いたのだろう？

shooting data

シューティングポイント95	出現ゾンビ	救出イベント	—
バー1F（B） ②	死魚×3	出現アイテム	—



ようやく水張りの部屋から脱出できたが、出口の向こうにはカゲオが待ちかまえている。ここは心理的に油断しやすい場所なので気をつけよう。カゲオを倒すと、水路Aのルートに合流するぞ。

shooting data

シューティングポイント96	出現ゾンビ	救出イベント	—
バー1F（B） ③	カゲオ×1	出現アイテム	—

水路（A）①へ

RELOAD

DANGER

The House of The Dead 2

THE THIRD CHAPTER

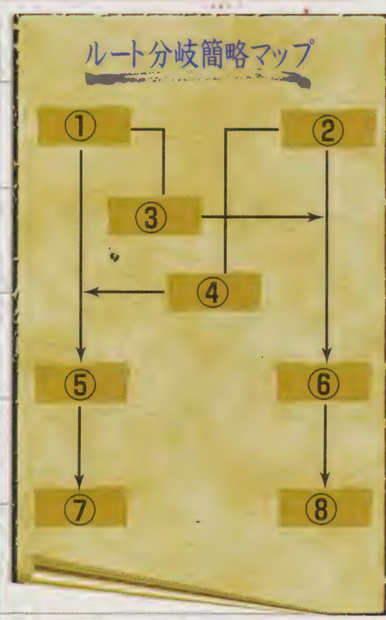
DARKNESS

ステージ3の全体図は、縦に2本の運河が通っているものと考えると想像しやすい。分岐もそれぞれの運河間を移動する2つだけだ。

ステージデータ

ボーナスライフ獲得に必要な救出人数	3人
出現ゾンビ	エビタン緑、デビッド、ジョニー、死鳥、エビタン赤、ボブ、死魚、スティーブ、リッキー、デビロン、カゲオ、セシル
総分岐ポイント	2カ所





マップ上の番号とシューティングポイント

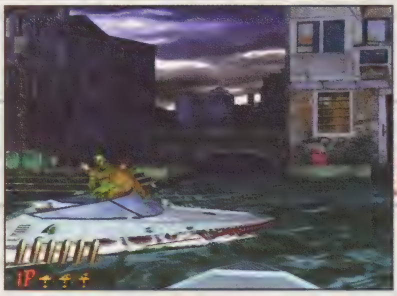
①運河A
（シューティングポイント1〜14）
②運河B
（シューティングポイント15〜28）
③運河AからBへのバイパス
（シューティングポイント32〜34）
④運河BからAへのバイパス
（シューティングポイント35〜40）
⑤地下水路
（シューティングポイント15〜17）
⑥地下通路
（シューティングポイント29〜31）

ステージ3のルート分岐について

運河A（前半）



2面ボスをサンセット橋の上で倒した場合、3面はこちらの運河Aからスタートする。



この救出イベントは分岐になっている。そのまま運河Aを進みたければ民間人を助けよう。

運河A（後半）



運河A後半の難度は低い。どうも先に進めないという人は、こちらのルートを選択しよう。

地下水路



運河Aは地下の遺跡へと続いている。地下遺跡の内部は暗いので気をつけて進むこと。

運河AからBへのバイパス



こちらのバイパスは銃撃ポイントが少ないが、救出イベントだけはミスしないようにしたい。

ボス：タワー（水場）

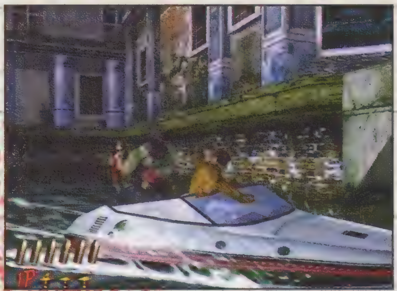


ステージ3のボスは多頭蛇の「タワー」。複数の首が噛みつきによる攻撃を仕掛けてくる。

運河B（前半）



2面ボスを波止場で倒した場合のスタート地点。序盤の赤いエビタンに注意して進もう。



水門の救出イベントは分岐点。救出する（水路B）か否（バイパスB→A）かで分岐する。

運河BからAへのバイパス



運河Bからスタートした場合は、バイパスを通った方がライフ獲得のチャンスが増える。

地下通路



ボートから降りて地下遺跡を進む。どうやら遺跡はコロシアムに通じているようだが…。

運河B（後半）



運河B後半は難敵揃い。ライフ獲得のチャンスも減少するし、できれば来たくない場所だ。

ボス：タワー（砂地）



遺跡の最後はボスとの戦闘。運河Aルートとの違いは2次形態になってからの地形のみ。

Stage 3 シューティングポイント

Shooting Point



こちらの「運河（A）」は、ハイエロファントをサンセット橋の上で倒したときのルートである。ステージ最初のシューティングポイントポイントでは、水中のエビタン3体と戦うことになるが、近寄る前にどれだけ倒せるかがポイント。水中から覗く頭部を狙おう。

shooting data

シューティングポイント1	出現ゾンビ	救出イベント	―
運河（A） ①	エビタン緑×3	出現アイテム	―



ボートが橋の下を通過しようとすると、デビッドが橋の上からぶら下がりつつ出現する。このデビッドは、弱点である頭部が視界に入る前に攻撃してくるので、頭部ではなく胸のあたりを狙って連射すること。また、ここでのリロードは、画面の上方向で行うこと。

shooting data

シューティングポイント2	出現ゾンビ	救出イベント	―
運河（A） ②	デビッド×2（橋の上） デビッド×1（ぶら下がり）	出現アイテム	―



運河はかなり入り組んでいるため、ボートは思ったように速度を出せない。左の岸からはジョニーが斧を投げてくるが、ジョニーとの距離がかなり離れているため、斧を投げる前に倒すことは難しい。まずは斧を撃ち落とし、改めて本体を狙ったほうが無難だ。

shooting data

シューティングポイント3	出現ゾンビ	救出イベント	―
運河（A） ③	ジョニー×1	出現アイテム	―



ジョニーを倒して先へと進むと、上空に死鳥を発見する。前の面でも触れたが、死鳥の飛行ルートは毎回決まっているので、パターンを覚えてしまうことが重要。ここでは、１羽目を画面右で狙い、２羽目は１羽目を撃ったポイントよりもやや上を狙うといいだろう。

shooting data

シューティングポイント4	出現ゾンビ	救出イベント	―
運河（A） ④	死鳥×2	出現アイテム	―



運河右側の船着き場（？）では、民間人がエビタンに襲われているのを目撃する。ここは、右→左の順にエビタンを撃つとイベントを成功させやすい。ちなみに、思わせぶりに運河に浮いている木箱・タルの類には、ひとつの例外を除いて何も入っていない（後述）。

shooting data

シューティングポイント5	出現ゾンビ	救出イベント	あり
運河（A） ⑤	エビタン緑×2	出現アイテム	―



民間人を救出して先へと進むと、運河に赤い物体を発見。実はこれ、ここが初登場となる赤いエビタンの頭部で、ボートが近寄ると跳びかかってくる。このエビタンに対しては、体のどこかに１発でも撃ち込めば撃退できるので、場所さえ覚えておけば難しくないはず。

shooting data

シューティングポイント6	出現ゾンビ	救出イベント	―
運河（A） ⑥	エビタン赤×1	出現アイテム	―



ドラム缶を持ったボブが橋の上で待ちかまえている。このボブに対しては、投げてくるドラム缶さえ破壊すればダメージを受ける可能性はないので（ひょっとして泳げないのでは？）、まずは3発撃ってドラム缶を破壊し、あとは煮るなり焼くなり好きにしてやろう。

shooting data

シューティングポイント7	出現ゾンビ	救出イベント	―
運河（A） ⑦	ボブ×1（橋の上）	出現アイテム	―



ボブを倒すと、背後から2体のエビタンが泳いでくる。このタイプのエビタンは、ボートにたどり着くと乗り上げて攻撃してくるが、万一そうなってしまったら、まずは画面の上のほうを狙うこと（攻撃高度は3種類あり、一番高い位置が最も早く攻撃してくるのだ）。

shooting data

シューティングポイント8	出現ゾンビ	救出イベント	―
運河（A） ⑧	エビタン緑×2	出現アイテム	―

Stage 3 シューティングポイント
Shooting Point



エビタンの次は死魚が3匹。前のシューティングポイントから引き続いての戦闘になるので、ついリロードを忘れて死魚を撃っている最中に弾切れなんてことにならないよう注意。この場所に限らず、リロードミスから、ダメージに直結するケースは非常に多いのだ。

shooting data

シューティングポイント9	出現ゾンビ	救出イベント	—
運河（A）⑨	死魚×3	出現アイテム	—



運河の開けた場所では、ボートに乗った民間人がエビタンに襲われている。ここは、画面左にボートが現れた瞬間にエビタンを撃ってしまおう。右奥に見える赤い箱の中にはライフも入っているぞ。

shooting data

シューティングポイント10	出現ゾンビ	救出イベント	あり
水路（A）⑩	エビタン緑×1	出現アイテム	ライフ.カエル

救出成功→運河（A）⑪へ　救出失敗→運河（A）から（B）へのバイパス①へ



運河（A）⑩の救出イベントに成功するとこちらのルートに。この場面では、まずは斧を投げてくるジョニーを倒し、あとは同時にたくさんのゾンビを刺激しないように1体ずつ倒していくこと。

shooting data

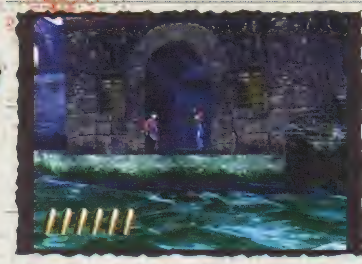
シューティングポイント11	出現ゾンビ	救出イベント	—
運河（A）⑪	スティーブ×2 ジョニー×1 リッキー×1	出現アイテム	—



ここは巨体が邪魔になるので、ボブの上半身を吹き飛ばして視界を確保してからリッキーを撃とう。また、この場面の直後、箱の中の隠しライフは、運河（A）⑩でライフを取っていると出現しない。

shooting data

シューティングポイント12	出現ゾンビ	救出イベント	—
運河（A）⑫	ボブ×1 リッキー×1	出現アイテム	ライフ



さらに運河を進むと、女性がデビッドに襲われている。かなり距離があり、おそらくステージ3で最も難しい救出イベントだろう。運河（B）からこちらのルートに移行した場合には、ひとつでも救出イベントをミスするとボーナスライフを獲得できないので注意。

shooting data

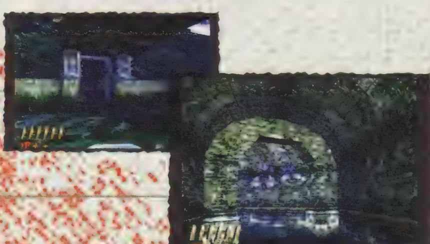
シューティングポイント13	出現ゾンビ	救出イベント	あり
運河（A）⑬	デビッド×1	出現アイテム	—



何とか女性を助けることに成功したが、運河脇にはすぐ次のゾンビが出現する。ここで出現するジョニーに対しては、ヤツの手持ちの斧2本を撃ち落としてしまえば何も怖くない。まずは斧を撃ち落としてから本体を狙おう。まあ、ここまで来れた人ならザコ同然だ。

shooting data

シューティングポイント14	出現ゾンビ	救出イベント	—
運河（B）⑭	ジョニー×1	出現アイテム	—



運河の終わりは地下へと続いているようだ。調査のために中へとボートを進めると、暗闇から吸血コウモリの「デビロン」が襲ってきた。ここは1匹ずつ狙うより、群れの中心めがけて連射しよう。

shooting data

シューティングポイント15	出現ゾンビ	救出イベント	—
地下水路①	デビロン×多数（地下水路入口） デビロン×6（入ってすぐ）	出現アイテム	—

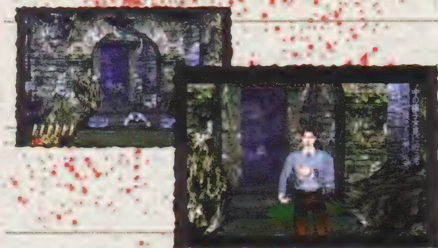


地下水路の途中で、遺跡に通じていると思われる通路を発見した。上陸を妨害するカゲオを倒して接岸。ここからは、ハリー・エイミーは水路ルート、こちらは陸上ルートに別れて進むことになる。

shooting data

シューティングポイント16	出現ゾンビ	救出イベント	—
地下水路②	カゲオ×3	出現アイテム	—

The House of The Dead 2
Stage 3 シューティングポイント
Shooting Point



通路を進むと民間人がカゲオに襲われている。やや距離があるので狙いにくく感じるが、カゲオの耐久力は低いので、民間人の誤射に注意しつつ右→左の順に狙えばそれほど難しくはないだろう。

DANGER

RELOAD

shooting data

シューティングポイント17	出現ゾンビ	救出イベント	—
地下水路 ③	カゲオ×2	出現アイテム	—
ボス(水上)へ			



ハイエロファントを「埠頭」で倒すとこちらからスタート。ここでは赤いエビタンが跳びかかってくるが、ヤツらは１発でも撃ち込めば撃退できるので、無駄に乱射して弾切れを起こさないように。

shooting data

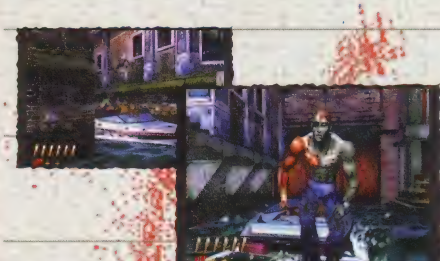
シューティングポイント18	出現ゾンビ	救出イベント	—
運河（B） ①	エビタン赤×2（水中から） デビッド×2（橋の上）	出現アイテム	—



ボートが橋の下まで来ると、デビッド2体が連続で登場する。このうち、橋からぶら下がって攻撃してくるデビッドは、つかまっているほうの腕を破壊しても橋から落ちてくれない。不思議だ。

shooting data

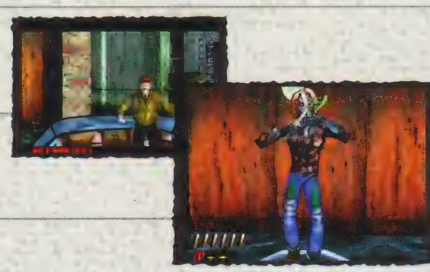
シューティングポイント19	出現ゾンビ	救出イベント	—
運河（B） ②	デビッド×1（ボート上） デビッド×1（ぶら下がり）	出現アイテム	—



続いて救出イベントが発生。成功させるにはボート上のボブを倒す必要があるが、耐久力が高いためなかなか難しいだろう。ちなみに、3面だけのライフ効率を考えれば、ここは助けないほうが…。

shooting data

シューティングポイント20	出現ゾンビ	救出イベント	あり
運河（B） ③	リッキー×1 ボブ×1	出現アイテム	宝石
分岐：救出成功→運河（B）④へ　救出失敗→運河（B）から（A）へのバイパス①へ			



助けた民間人は、どうやら水門の門番だったらしい。お礼に水門を開けてくれるようだが、その前に上からジョニーが降ってくる。このジョニー、頭部が見える前に攻撃してくるので注意すること。

shooting data

シューティングポイント21	出現ゾンビ	救出イベント	—
運河（B） ④	ジョニー×1	出現アイテム	—



ジョニーを倒すと、水門の上から2体のセシルが斧を投げてくる。このセシル、手持ちの斧がなくなると跳び降りて肉弾戦を仕掛けてくることも覚えておこう。2体を倒すと、ようやく水門が開く。

shooting data

シューティングポイント22	出現ゾンビ	救出イベント	—
運河（B） ⑤	セシル×2	出現アイテム	—



水門を通って運河の先へ。左の岸には4体のゾンビが見えるが、ここはなかなかの難関。近寄る前に、少なくとも左端のデビッドだけは倒しておこう。残ったリッキー3体は（左と右が画面外に出てしまうので）、画面のスクロール方向に注意しながら撃ち込むこと。

shooting data

シューティングポイント23	出現ゾンビ	救出イベント	—
運河（B） ⑥	デビッド×1 リッキー×3	出現アイテム	—

Stage 3 シューティングポイント
Shooting Point



ここも難関。このタイプのエビタンは近寄られると手に負えないので、頭部だけが見えている段階で何体倒すことができるかが焦点になる。また、このように敵の数が多い場所では、リロードミスからダメージを受けやすい。あせらずしっかりリロードするように。

shooting data

シューティングポイント24	出現ゾンビ	救出イベント	—
運河（B）⑦	エビタン緑×5	出現アイテム	—



突然AMS本部から連絡が入り、ゴールドマンからコロシアムに来いとの伝言があった旨を伝えられる。罠の可能性はあるが、行かなければ事態は進展しないため、コロシアムに向かうことにした。

shooting data

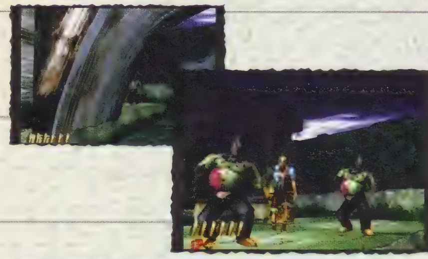
シューティングポイント25	出現ゾンビ	救出イベント	—
運河（B）⑧	ボブ×2	出現アイテム	—



この場所は、運河（A）からつながるバイパスと、運河（B）本線との合流地点になっている。敵は背後から出現する死魚3匹だけなので、素早く片付けてしまおう。ちなみにこの死魚だが、跳びかかるときだけでなく、まだ水中を泳いでいる間も狙うことができる。

shooting data

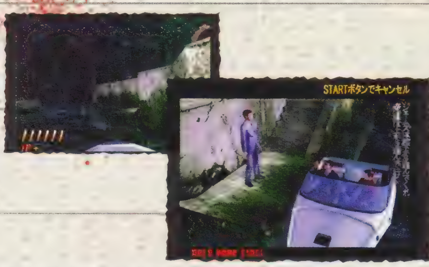
シューティングポイント26	出現ゾンビ	救出イベント	—
運河（B）⑨	死魚×3	出現アイテム	—



橋を通過すると左岸は広場になっており、広場にはゾンビ3体が待ちかまえている。このうち一番右側のボブは、橋を通過する前から見えているので、先に倒しておけばずいぶん楽になるはずだ。

shooting data

シューティングポイント27	出現ゾンビ	救出イベント	—
運河（B）⑩	ボブ×2 スティーブ×1	出現アイテム	—



運河脇に地下通路への入り口を発見。ここからはハリー・エイミーと二手に別れ、それぞれ別ルートでコロシアムに向かうことになる。運河の最後の場面でライフを回収しておくことを忘れずに。

shooting data

シューティングポイント28	出現ゾンビ	救出イベント	—
運河（B）⑪	なし	出現アイテム	—

DANGER



コロシアムに通じる暗い地下通路を進むと、カゲオ3体とデビロン4匹が続けざまに出現する。どちらも耐久力の低い敵なので、きちんと連射すればダメージを受けることなく突破できるだろう。

shooting data

シューティングポイント29	出現ゾンビ	救出イベント	—
地下通路 ①	カゲオ×3 デビロン×4	出現アイテム	—



道幅が狭まっている場所では、ボブ2体と遭遇。ここでのボブは体当たりで攻撃してくるが、経験上このタイプのボブに対しては、弾倉の弾をすべて（6発）撃ち込まないと倒せないことが多い。あらかじめリロードしておかないと、途中で弾切れに悩まされるぞ。

shooting data

シューティングポイント30	出現ゾンビ	救出イベント	—
地下通路 ②	ボブ×2	出現アイテム	—

The House of The Dead 2

Stage 3 シューティングポイント

Shooting Point



このルートの最終シューティングポイント。ここでは民間人がカゲオに追われているが、救出イベントを成功させたいなら民間人が転倒した瞬間がチャンス。背後のカゲオが狙いやすくなるぞ。

shooting data

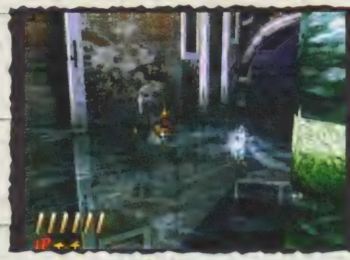
シューティングポイント31	出現ゾンビ	救出イベント	—
地下通路 ③	カゲオ×2	出現アイテム	—
ボス（砂地）へ			



運河（A）⑩の救出イベントに失敗するとこちらのルートへ。ここでは民間人が2体のエビタンに襲われているが、最初に見えているのは正面の1体だけという点に注意。2体目はギリギリになって右の壁際から現れるので1体倒したからといって油断しないように。

shooting data

シューティングポイント32	出現ゾンビ	救出イベント	あり
運河（A）から（B）へのバイパス ①	エビタン緑×2	出現アイテム	—



民間人を逃がすとすぐに、正面から死魚3匹が出現する。先ほども述べたが、死魚は必ず3匹1セットで出現するので、出現前にリロードしておいて、1匹につき2発ずつ撃つのが最も簡単な倒し方だろう。途中でリロードしているようではとても間に合わないぞ。

shooting data

シューティングポイント33	出現ゾンビ	救出イベント	—
運河（A）から（B）へのバイパス ②	死魚×3	出現アイテム	—



バイパスの最後では、橋の上から2体のボブが出現。これは、おそらく運河B⑧で登場したものと同じボブだと思われるが、ちゃっかり出現場所を変えている点がミソ。ドラム缶を優先して狙おう。

shooting data

シューティングポイント34	出現ゾンビ	救出イベント	—
運河（A）から（B）へのバイパス ③	デビッド×3（攻撃してこない）ボブ×2（橋の上）	出現アイテム	—
運河（B）⑨へ			



運河（B）③の救出イベントに失敗するとこちらのルートへ。ここでは、水門の制御室から3体のゾンビが出現するが、このうち斧で攻撃してくるデビッドには注意。稀に振り上げた腕が邪魔で頭部を狙いにくくなるので、素早く腕の隙間を見つけて撃ち込むこと。

shooting data

シューティングポイント35	出現ゾンビ	救出イベント	—
運河（B）から（A）へのバイパス ①	カゲオ×2 ジョニー×1	出現アイテム	—

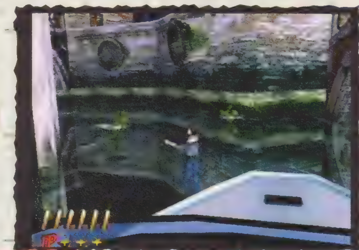


制御室から現れたゾンビに気を取られているうちに、背後からはエビタンが接近していた。振り向くとすでにエビタンとの距離はかなり近いので、ヤツらがボートによじ上る前に両方とも倒すのはかなり難しい。せめて片方だけでも水中にいるうちに倒したいところ。

shooting data

シューティングポイント36	出現ゾンビ	救出イベント	—
運河（B）から（A）へのバイパス ②	エビタン緑×2	出現アイテム	—

Stage 3 シューティングポイント
Shooting Point



バイパスを進むと、民間人がエビタンに襲われている。彼がどうしてこんなところで泳いでいるのかは謎だが、とりあえず助けてあげよう。ちなみにこのルートを選択した場合、もはや救出ミスは1回も許されない（クリア時のボーナスライフを獲得できなくなる）。

shooting data

シューティングポイント37	出現ゾンビ	救出イベント	あり
運河（B）から（A）へのバイパス ③	エビタン緑×2	出現アイテム	—



助けた民間人が泳ぎ去るのと同時に、正面から死魚が出現。このあたりは、2本のバイパス（A→BとB→A）が交差する地形になっているので、出現する敵キャラもほとんど同じ構成になっている。興味がある人は2つのルートを比較してみると面白いだろう。

shooting data

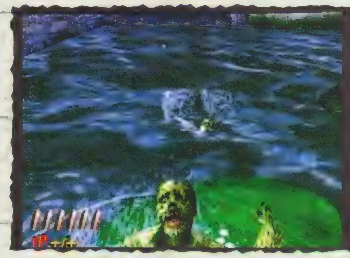
シューティングポイント38	出現ゾンビ	救出イベント	—
運河（B）から（A）へのバイパス ④	死魚×3	出現アイテム	—



さらにバイパスを進むと、正面からは赤いエビタンが跳びかかってくる。ここで点数にこだわる人は、エビタンを撃つ前に左の陸地に置いてある木箱を破壊して黄金カエルも回収したいところだが、どこに入っているかは毎回ランダム。確実に出すのはやや難しいか？

shooting data

シューティングポイント39	出現ゾンビ	救出イベント	—
運河（B）から（A）へのバイパス ⑤	赤エビタン×1	出現アイテム	カエル



バイパス最後のシューティングポイントはエビタン3体との戦闘。ここでは、エビタンが接近するまでの時間に余裕があるので、それほど危険もなく倒せるだろう。ちなみにこのエビタン、頑張ればこの前のシューティングポイントでも倒すことができるぞ。

shooting data

シューティングポイント40	出現ゾンビ	救出イベント	—
運河（B）から（A）へのバイパス ⑥	緑エビタン×3	出現アイテム	—

ステージ3でライフを3つ獲得？

このゲームのルート分岐で最も気になるのは、何といっても「一番ライフを獲得できるのはどのルートか？」という点につきる。

通常、ライフの獲得量という点から各ステージの進行ルートを考えたとき、重要になるのはライフアイテムの個数と民間人の人数の2点なので、できるだけこれらの数が多いルートに進もうと考えるわけだ。

では、これをもとにして3面で最も多くのライフを獲得できるルートを考えてみよう。3面の分岐ポイントは、運河A→Bに移行する分岐と、運河B→Aに移行する分岐の2カ所のみなので、すべてのルート分岐のパターンは…

①運河A（前半）→運河A（後半）
②運河A（前半）→運河B（後半）
③運河B（前半）→運河A（後半）
④運河B（前半）→運河B（後半）

以上の4種類になる。まず、ステージ3では、クリア時にボーナスライフを獲得するために必要な救出人数が3人なので、すべての救出イベントに成功しても2人しか救出できない④のルートでは総獲得可能ライフが道中での1つだけとなり、このルートは論外である。

次に、①と③のルートについては、①が4人、③が3人の民間人を救出でき、道中ライフアイテム1つを獲得できるので、ステージ合計で2つ。まあ、これが標準ルートだろう。

そして、残った②がやや特殊。このルートでは、まずシューティングポイント10の救出イベントで民間人を見殺しにしつつ、遠くに見える箱を撃ってライフを獲得する。その後、運河B⑪に出現するライフを獲得し、残りの民間人もすべて救出すれば、救出人数3人も達成できるため、このルートでの合計獲得ライフは何と3つになるのだ。

とはいうものの、このルートに進むとステージ4でボーナスライフを獲得できるルートに進むことができなくなるし、民間人を見殺しにすることになるため最終面の隠し部屋に進むことができないというデメリットもある。結局、このルートに進むことのメリットは、4面ボスまでに最も多くのライフを獲得できることにつきるので、どうしても3面ボスあるいは4面ボスを倒せないという人以外は選択しないほうがいいかもしれない。



この場所で民間人を見殺しにして、画面奥のライフを獲得すれば…



ステージ後半でもう1つライフを獲得できる。救出人数もバッチリ。

THE HOUSE OF THE DEAD2'S MINIMUM SPOT

「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」はNAOMIの第1弾ゲームとして、我々にNAOMIの性能の高さを十分に見せつけた。特にモデル3と比べても遜色のないグラフィックの素晴らしさは一度でも「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」をプレイした人にはわかってもらえると思う。

妥協なく描き込まれた背景、ものすごい形相で迫りくるゾンビなどについつい目がいってしまいがちだが、「ちょっとしたこだわり」的なものを探して見るのも面白いと思うぞ。

「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」をプレイしているとガンで街頭やランプを破壊できることに気付き、いろんなものを試しに撃ってみた人もいるんじゃないかな？

ここではそういった「ちょっとしたこだわり」的なものを少しだけ紹介するぞ。

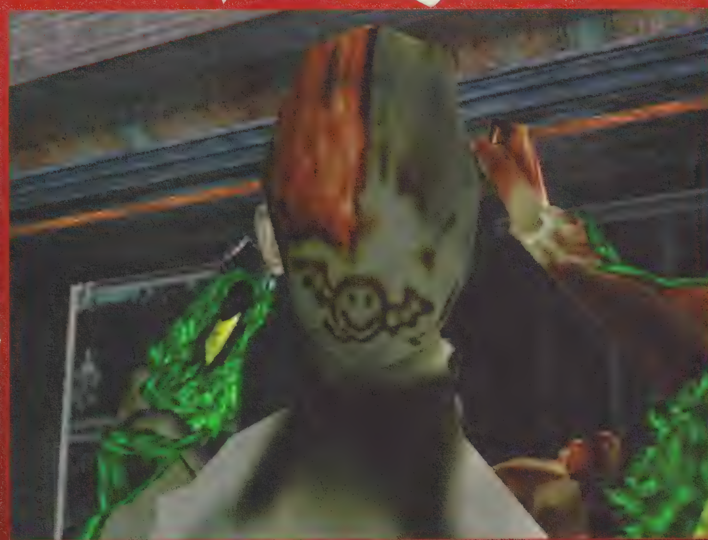
もうすでにクリアーをしてしまった人や、スコアを稼ぐのに興味ないなぁという人はぜひ、参考にしてもらいたい。

「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」は、難度が高いので、襲ってくるゾンビを撃つだけで精一杯の人も多いと思うのだが、細部へのこだわりにはすごいものがあるので、プレイに余裕がでてきたらいろいろなことを試してみよう。



これは見た人も多いだろう。基本的には耐久力のあるゾンビの腹を2発撃てば穴が空き後ろがみえる。リッキーとパトリックがオススメだが、攻撃は続いているので注意が必要だ。

リッキーの後頭部にあるタトゥーを見たことあるかな？それにしてもかわいいタトゥーだなぁ。

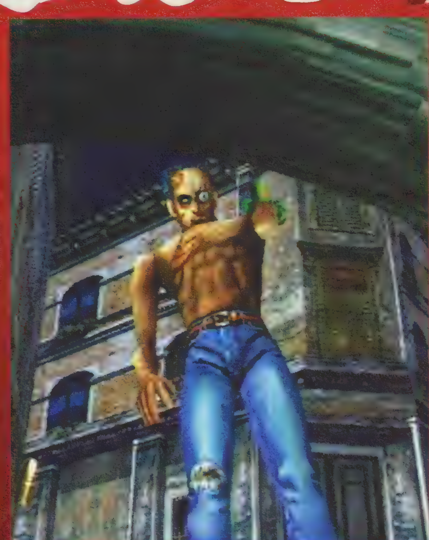




ネコはステージ2に出てくるのだが何匹みつけられたかな？



ネコがいればネズミもいます。ネコより見つけにくくなってるよ。



これはステージ3で簡単にねらえるあきらかにバグっぽい技。それにしてもデビッドって名前の人は宙に浮くのが好きだなぁ。



室内などにあるランプなどもほぼ全て破壊することができるぞ。



流れ弾が看板に当たるというのが多いだろう。基本的には壊せない。



シャンデリアを落とし下にいるゾンビを一気に倒せると思った人もいるんじゃないかな？これもただ揺れるだけなのだ。

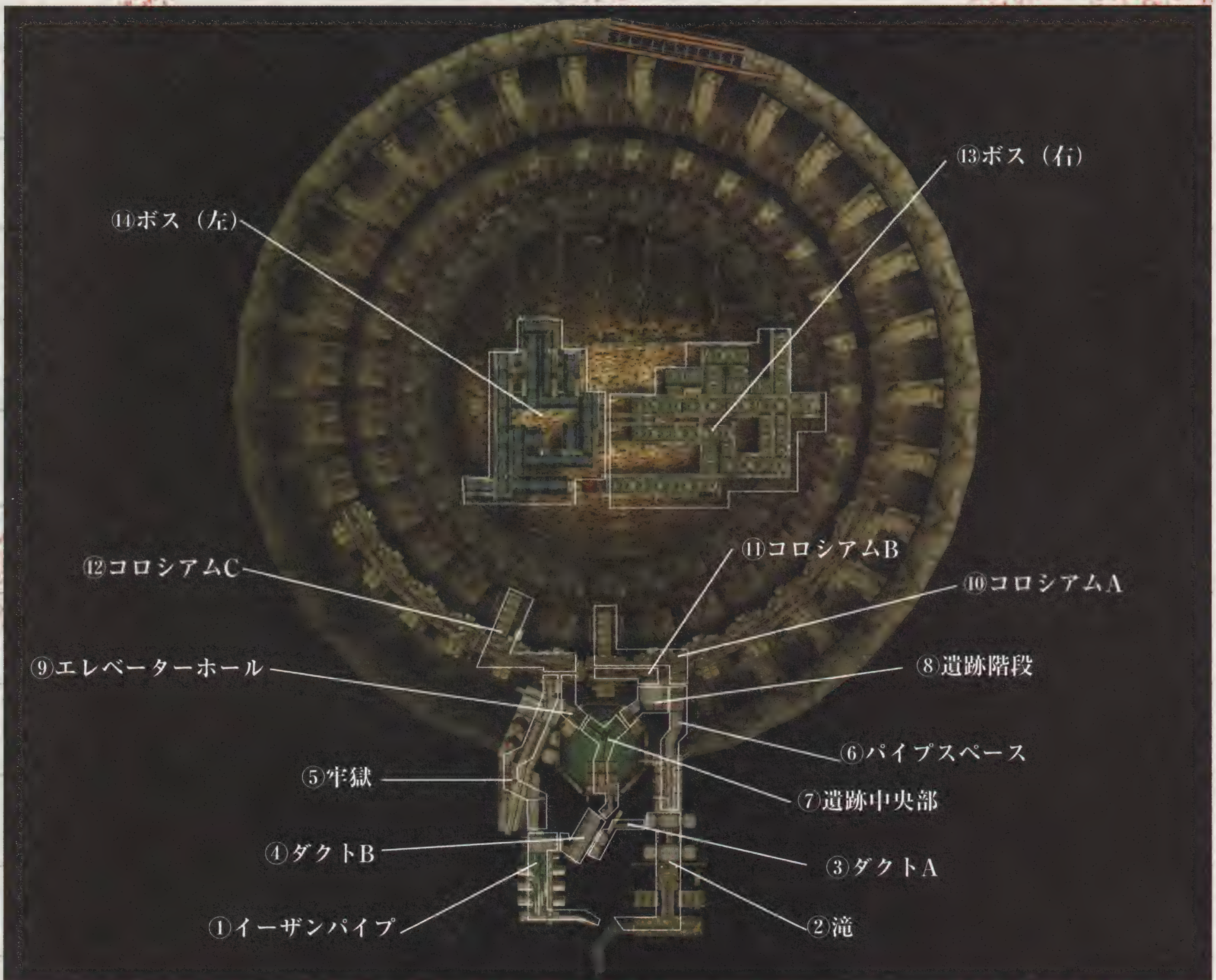
THE FOURTH CHAPTER

DESPAIR

エイミーとハリーの身に危機が迫る中、ゴールドマンに指定されたコロシアムへ向かう。とりわけライアンの飛び道具には要注意だ。

ステージデータ

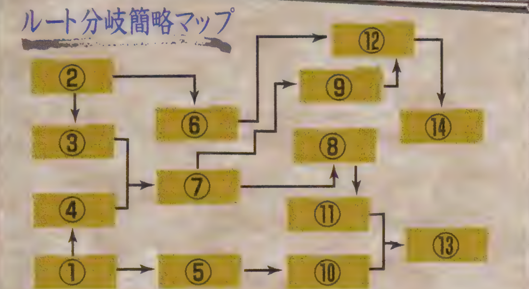
ボーナスライフ獲得に必要な救出人数	3人
出現ゾンビ	
カゲオ、ケン、キース、デビロン、ライアン、グレゴリー	
総分岐ポイント	3カ所



マップ上の番号とシューティングポイント

①イーザンパイプ（シューティングポイント28～32）
②滝（シューティングポイント1～7）
③ダクトA（シューティングポイント15～17）
④ダクトB（シューティングポイント41～43）
⑤牢獄（シューティングポイント33～38）
⑥パイプスペース（シューティングポイント8～12）
⑦遺跡中央部（シューティングポイント18～21）
⑧遺跡階段（シューティングポイント22～23）
⑨エレベーターホール（シューティングポイント26～27）
⑩コロシアムA（シューティングポイント13～14）
⑪コロシアムB（シューティングポイント24～25）
⑫コロシアムC（シューティングポイント39～40）
⑬ストレングス（右）
⑭ストレングス（左）

ルート分岐簡略マップ



The House of The Dead 2

滝、イーザンパイプからの道のり



イーザンパイプ



穴の中に引きずり込まれそうな市民。カゲオを狙うときは謝って市民を撃たないように。

滝



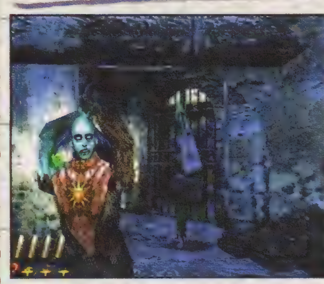
カゲオに捕まっている市民を発見。狙うのは非常に際どいが、このカゲオは1発で倒せる。

ダクトA



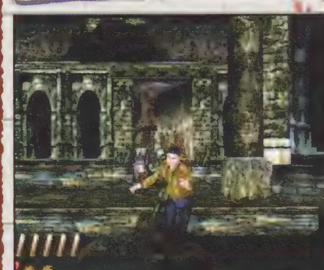
市民を追いかけダクトの中へ。カゲオの蹴りが飛んでくるので姿が見えたらすぐに撃て!

牢獄



身の毛もよだつ恐ろしい牢獄。グレゴリーは怒らせると剣を振り回して荒れ狂う強敵だ。

遺跡中央部



カゲオに襲われる市民を救出する(遺跡階段へ)か否(エレベーターホール)かで分岐する。

ダクトB



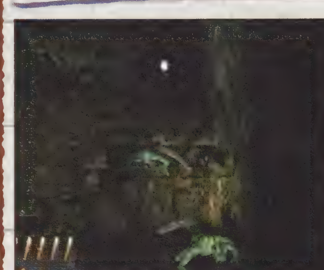
穴を抜けると強敵ライアンが2体で襲ってくる。この後ルートは遺跡中央部へ合流する。

パイプスペース



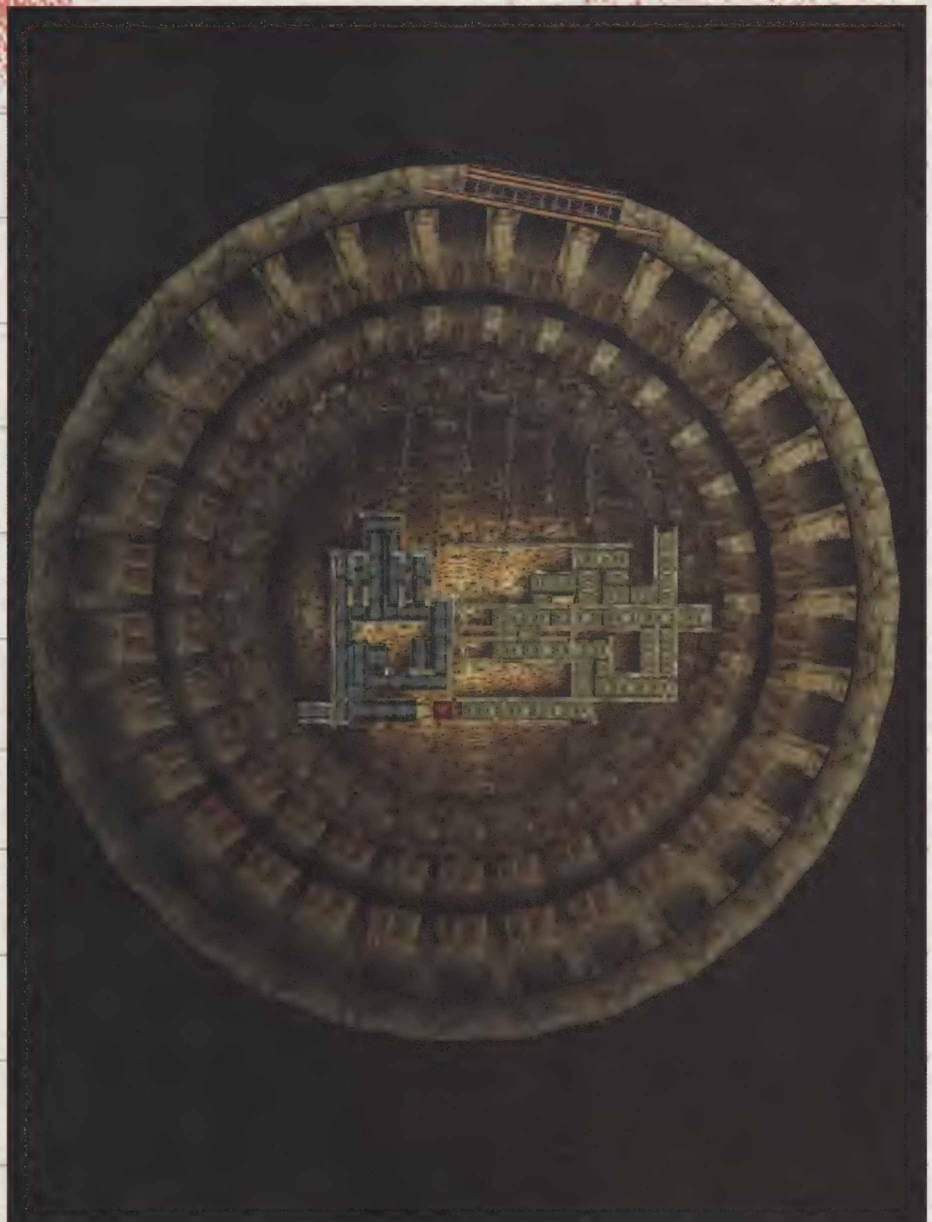
パイプの上から襲い来るキースには用心しよう。落ちると近くから尻尾で攻撃してくる。

遺跡階段



強敵ケンとカゲオのコンビの他に、階段の途中にはキースが現れる。気を抜く暇はない。

コロシアムへと向かう道

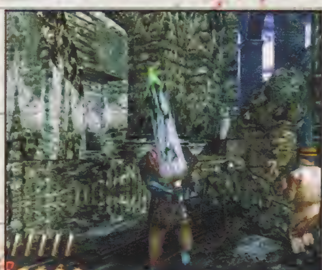


エレベーターホール



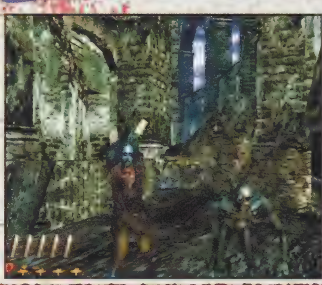
エレベーターを上りきった場所で、目の前にライアンが出現。迅速に頭部を捉えて撃とう。

コロシアムA



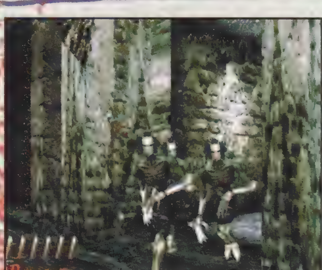
遠くで市民がカゲオに襲われている。敵を撃つ順番を考えて、すぐに頭部を狙撃しよう。

コロシアムB



こちらのルートはコロシアムAと同一の場所。残念ながら市民はすでに息絶えている…。

コロシアムC



ボス手前の最後の砦、ケン3体が立ちはだかる。頭部を狙撃できなければかなり厳しい。

ボス：ストレングス（右）



こちらから来たときはボスが走り回る距離が長い。小さい的に当て続ける練習が必要だ。

ボス：ストレングス（左）



こっちは、跳び降り攻撃するのが早い。高いときに撃ち込まず、着地寸前に狙い撃て！

The House of The Dead 2

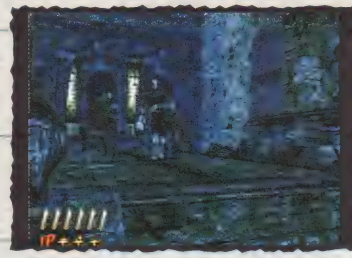
Stage 4 シューティングポイント Shooting Point



タワーと水場で戦ってきたルートでは、ここからスタートする。暗い遺蹟の奥から、3体のカゲオが視界に飛び込んでくる。空中にいる間に中央の1体を倒すと、視点が最初に右に移動する。失敗すると中央が攻撃してきた後に、視点が左に移るので覚えておこう。

shooting data

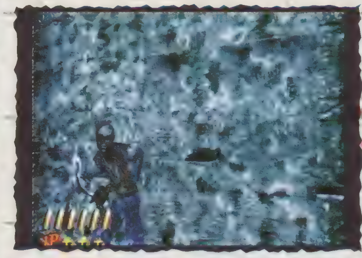
シューティングポイント1	出現ゾンビ	救出イベント	—
滝 ①	カゲオ×3	出現アイテム	—



左に曲がると、装甲に身を包んだ「ケン」とその両脇にカゲオが2体いて、ゆっくりこちらに近付いてくる。まず中央のケンを倒してしまおう。こいつは耐久力の高い鎧を身につけ、近づいてきてカギ爪で攻撃してくる。柔らかいカゲオを始末するのはこの後でいい。

shooting data

シューティングポイント2	出現ゾンビ	救出イベント	—
滝 ②	ケン×1 カゲオ×2	出現アイテム	—



さらに進むと、右のほうからライアンが走り出てくる。こいつは両手に持った2つの飛び道具を同時に飛ばしてくる初めての敵だ。このブーメランは2つとも弾き反すのが難しいので、投げられると非常に厄介だ。基本は攻撃されるまでに本体を撃ち込んで倒そう。

shooting data

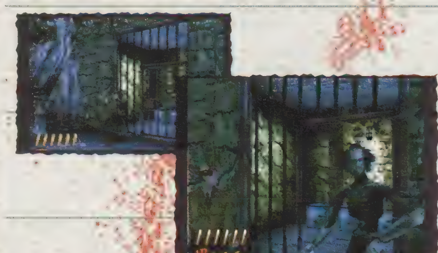
シューティングポイント3	出現ゾンビ	救出イベント	—
滝 ③	ライアン×1	出現アイテム	—



ライアンを倒して一息つく間もなく、正面の暗やみの中からデビロンたちが姿を現す。突進攻撃される前に、連射して全滅させよう。多少残ったデビロンが近付いてきたら、狙いを付けて撃つ。この時リロードミスがないように、タイミングとスピードに注意しよう。

shooting data

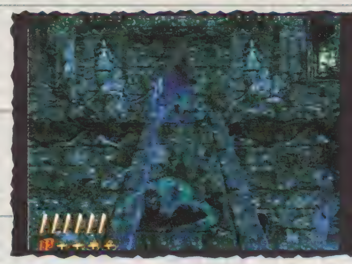
シューティングポイント4	出現ゾンビ	救出イベント	—
滝 ④	デビロン×4	出現アイテム	—



階段を下りて広い部屋に出ると、牢屋の前で市民がカゲオに羽交い締めにされている。カゲオの足に1発当てて安全に市民を救出しよう。牢屋の中から出てくるケンとカゲオは、ケンを先に倒す。

shooting data

シューティングポイント5	出現ゾンビ	救出イベント	あり（ライフ）
滝 ⑤	カゲオ×2 ケン×1	出現アイテム	宝石、毒キノコ



市民からお礼のライフを受け取った後部屋を進むと階段があって、上方から巨大なトカゲ型の生き物「キース」が姿を現わす。奴らは近付かせると尻尾を武器に攻撃してくるので、遠くで倒すのが基本だ。階段の途中にさしかかるまでに撃って押し返しながら倒そう。

shooting data

シューティングポイント6	出現ゾンビ	救出イベント	—
滝 ⑥	キース×2	出現アイテム	—



助けを求める声を聞きつけ急いで左の部屋へ向かうと、ダクトに引きずり込まれそうな市民を発見。足元にしがみついたカゲオを撃つとき市民を傷つけるのが怖ければ、弱点の上部を狙ってみよう。

shooting data

シューティングポイント7	出現ゾンビ	救出イベント	あり
滝 ⑦	カゲオ×1	出現アイテム	—

分岐：救出成功／パイプスペースA①へ　救出失敗／ダクトA①へ

RELOAD

Stage 4 シューティングポイント
Shooting Point



次の部屋は頭上にパイプが通っていて、その上を歩いてキースが近付いてくる。この時撃ち込むとパイプが弾の邪魔をして当たりづらいだけでなく、下手をするとキースが目の前に落ちてきて攻撃を受ける可能性がある。ぶら下がるまで手を出さずに待って撃とう。

shooting data

シューティングポイント8	出現ゾンビ	救出イベント	—
パイプスペースA ①	キース×2	出現アイテム	—



遠くからグレゴリーが向かってきて、右の近い場所からカゲオが出てくる。グレゴリーが剣を振り上げながら走ってきて弱点が無防備なので、先に狙って倒そう。背後のドラム缶には、どちらかにネックレスが入っているので、早めに両方とも開ければ回収できる。

shooting data

シューティングポイント9	出現ゾンビ	救出イベント	—
パイプスペースA ②	グレゴリー×1 カゲオ×1	出現アイテム	ネックレス



部屋の奥へと進もうとすると、キースがここでも2体現れる。着地点の距離はけっこう遠いが、平らな床を這ってすぐ接近してくるので早めに撃ち込もう。倒れたときに撃ち込んで、ボフボフとゴムを撃ったような音がしたらまだ息がある証拠なので用心しよう。

shooting data

シューティングポイント10	出現ゾンビ	救出イベント	—
パイプスペースA ③	キース×2	出現アイテム	—



部屋を抜けると、階段の手前にケン2体とカゲオがいる。ここは前もって左のほうに照準を向けておき、まず最初に左のケンを倒しにかかる。そしてすぐ中央のケン、カゲオを最後という順番が最も安全だ。ケンの鎧は硬いので、胴体ではなく必ず頭部を狙うこと。

shooting data

シューティングポイント11	出現ゾンビ	救出イベント	—
パイプスペースA ④	ケン×2 カゲオ×1	出現アイテム	—



階段を上がると外が見えてくる。しかしこの途中で、デビロンが外から入ってきて邪魔をするので、連射の用意をしておこう。4匹といえど、出現場所が近いのであなどるとすぐ接近されるのでしっかり撃とう。ここさえ抜ければ、いよいよコロシアムの前に出る。

shooting data

シューティングポイント12	出現ゾンビ	救出イベント	—
パイプスペースA ⑤	デビロン×4	出現アイテム	—





ゴールドマンに指示されたコロシアムの前にたどり着いた。するといきなりここで市民が襲われている。グレゴリーは弾を当てると向かってくるで、当てないように注意して先にカゲオを狙い撃ち、市民の安全を確保するのが先だ。その後グレゴリーに向けて連射だ。

shooting data

シューティングポイント13	出現ゾンビ	救出イベント	あり
コロシアムA ①	グレゴリー×1 カゲオ×1	出現アイテム	—



3体の敵が出現する、ボス前の関所。最初のライアン2体が曲者だが、出てきたところに撃ち込んで最初の1体だけ先に倒すのがベスト。だがブーメラン投げが始まるようであれば、途中でリロードしてブーメランを弾き返す作戦に変更しよう。このあとはボス戦だ。

shooting data

シューティングポイント14	出現ゾンビ	救出イベント	—
コロシアムA ②	ライアン×2 カゲオ×1	出現アイテム	—

ボス戦へ

The House of The Dead 2

Stage 4 シューティングポイント

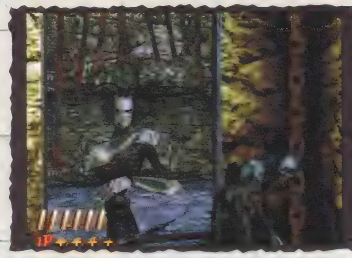
Shooting Point



市民の救出を失敗したルート。ダクトの中にカゲオもろとも姿を消した、市民の後を追っていく途中の場所。ここには、カゲオが1体ひそんでいるが、頭部が見えるのを待っていると蹴り攻撃をくらってしまう。カゲオの姿が目に入ったらすぐ胴体部分に撃ち込もう。

shooting data

シューティングポイント15	出現ゾンビ	救出イベント	—
ダクトA ①	カゲオ×1	出現アイテム	—



カゲオを倒した後ダクトを抜けると、そこでケンとカゲオにばったり出くわす。一瞬ハッと驚いたかのように間が空いてから動きだすので、こちらもハッと驚かない限り先制攻撃に出られるハズ。あっけにとられているケンの頭部を狙って、先に倒してしまおう。

shooting data

シューティングポイント16	出現ゾンビ	救出イベント	—
ダクトA ②	ケン×1 カゲオ×1	出現アイテム	—



ホールへと続く道のりでで、狭い出口の途中にライアンが立っている。すぐにブーメランを投げてくるが、ブーメランを投げ終わるとライアンは丸腰になる。にわかに近寄ってきて噛み付き攻撃をしてくるが、歩いてくる時に頭部を狙う時間が充分あるので問題ない。

shooting data

シューティングポイント17	出現ゾンビ	救出イベント	—
ダクトA ③	ライアン×1	出現アイテム	—





ここは遺蹟の散在するホールへと抜ける出口で、その先にはコロシアムがあるはずだ。またここは市民救出を失敗してきた2つのルートが合流する地点でもある。向こうから入ってくるデビロンの群れに貴重なライフを削られないよう、しっかり群れを狙って撃とう。

shooting data

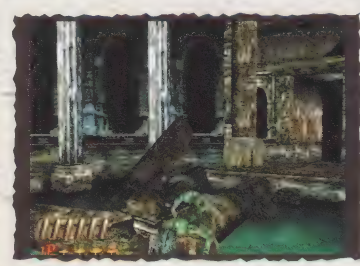
シューティングポイント18	出現ゾンビ	救出イベント	—
遺跡中央部 ①	デビロン×4	出現アイテム	—



ホールへと下りる通路の突き当たりから、グレゴリーが襲ってくる。一瞬視点ががくんとずれるが、あらかじめ中央の辺りに照準を付けておいてグレゴリーが見えるのを待つといい。その背後のドラム缶の中には、どちらかにコインが入っているが時間的に難しいか。

shooting data

シューティングポイント19	出現ゾンビ	救出イベント	—
遺跡中央部 ②	グレゴリー×1	出現アイテム	コイン



ホールの中央には、水を湛えた古い幻想的な池がある。そこに渡された通路は二股に分かれていて、さらに先にはコロシアムがある。進もうとすると通路を邪魔するかのように、キースが2体現れる。これまで通り弾を浴びせ掛け、近付けないようにしながら倒そう。

shooting data

シューティングポイント20	出現ゾンビ	救出イベント	—
遺跡中央部 ③	キース×2	出現アイテム	—



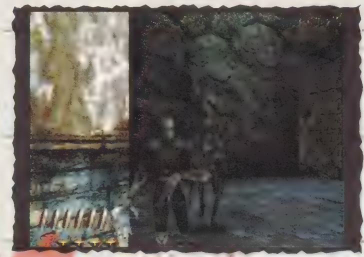
池の上の通路を渡ろうとする途中で、カゲオに追われている市民を発見する。遠い上、市民とカゲオが重なっているので慎重に狙おう。カゲオが腕を振り上げ、頭部が市民から離れた時がチャンス。

shooting data

シューティングポイント21	出現ゾンビ	救出イベント	あり
遺跡中央部 ④	カゲオ×1	出現アイテム	—

分岐：救出成功／遺蹟階段①へ　救出失敗／エレベーターホール①へ

Stage 4 シューティングポイント
Shooting Point



池の上で市民の救出に成功すると、ホールの右の出口へと向かう。上へと続く階段の手前で、ケンとカゲオが走り寄ってくる。その前にドラム缶をある程度破壊したら、左にいるケンから先に倒そう。ここでネックレスを回収できなくても、後でチャンスが訪れるのだ。

shooting data

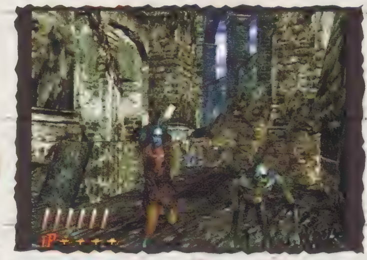
シューティングポイント22	出現ゾンビ	救出イベント	—
遺跡階段 ①	ケン×1 カゲオ×1	出現アイテム	—



階段の上から、キースが2体下りてくる。ここのキースは近いように見えるが、かなり下まで来ないと攻撃してこないので先程の銃撃ポイントでドラム缶の中のネックレスを回収していなければ、先に回収することも可能だ。それからすぐにキースに集中して倒そう。

shooting data

シューティングポイント23	出現ゾンビ	救出イベント	—
遺跡階段 ②	キース×2	出現アイテム	—



この場所は銃撃ポイント13番と同じだが、すでに後ろの市民は息絶えている。グレゴリーとカゲオが並んで近づいてくるので、先に耐久力の低いカゲオを倒す。グレゴリーはすでに攻撃に入っているので、弱点を狙えなければ意外と柔らかい胸に気合で連射しよう。

shooting data

シューティングポイント24	出現ゾンビ	救出イベント	—
コロシアムB ①	グレゴリー×1 カゲオ×1	出現アイテム	—

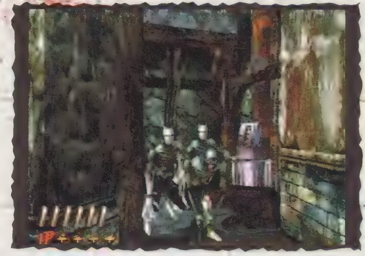


ここも銃撃ポイント14番と同じ場所だが、ライアンのみしか出てこない。その分多少楽だが、突如ライアンが攻撃してくるので気を抜けない。ブーメランを投げてくる前にリロードを済ませた上で、左のライアンの中央に構えて準備しておこう。この後はボス戦だ。

shooting data

シューティングポイント25	出現ゾンビ	救出イベント	—
コロシアムB ②	ライアン×2	出現アイテム	—

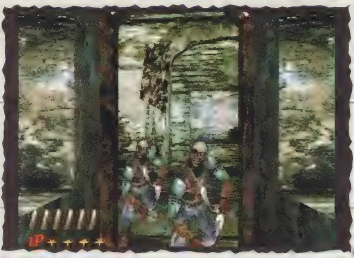
ボス戦へ



池の上で残念ながら市民救出に失敗すると、エレベーターホールに向かう。ここでまた、ケンとカゲオの組合せが登場する。微妙な配置だが、左のケンを先に倒して続け様にもう1体のケン、リロードを入れて最後にカゲオの順番。ケンを一気に倒すのがポイントだ。

shooting data

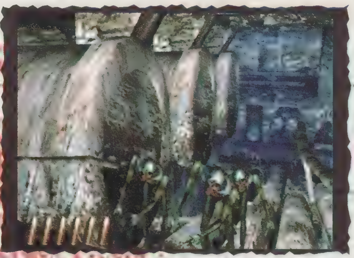
シューティングポイント26	出現ゾンビ	救出イベント	—
エレベーターホール ①	ケン×2 カゲオ×1	出現アイテム	—



コロシアムへと抜ける直前でライアン2体が目の前に現れる。接近しているので、頭部を迅速に狙わなければ1ダメージは確定だろう。ここは右のライアンから先に攻撃してくるので、こっちを先に倒すが頭部狙いは必須。また左のライアンも同じく頭部を狙おう。

shooting data

シューティングポイント27	出現ゾンビ	救出イベント	—
エレベーターホール ②	ライアン×2	出現アイテム	—



タワーと砂地で戦ってきた場合、ステージ4はここから始まる。パイプが縦横無尽に走るこの部屋で、まず最初に現れるのは3体のカゲオだ。重なってゆっくり近づいてくるので、手前から順序良く倒していこう。耐久力も低いので、さして問題ないと思われる。

shooting data

シューティングポイント28	出現ゾンビ	救出イベント	—
イーザンパイプ ①	カゲオ×3	出現アイテム	—



遠くから2体のケンが現れる。走り寄ってくるが、近づいてくるまでにかなり距離があるので左の奴から落ち着いて撃てば大丈夫だ。キースを倒したかどうか判断する際、頭部を撃って倒して仮面が剥がれたときは、赤い閃光が見える（これはランディーと共通する）。

shooting data

シューティングポイント29	出現ゾンビ	救出イベント	—
イーザンパイプ ②	ケン×2	出現アイテム	—

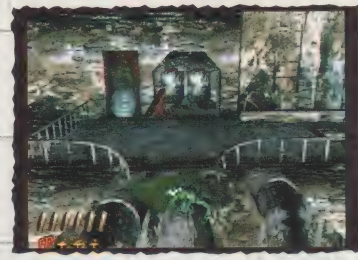
Stage 4 シューティングポイント
Shooting Point



流れる水の上を渡るパイプの通路をさらに進もうとすると、突然左のパイプの中からケンが跳び出てくる。ここも距離が遠い上に１体だけなので、慌てる必要はない。正面に着地した一瞬動きを止めてこちらを見てから近づき始める。落ち着いて始末すれば大丈夫だ。

shooting data

シューティングポイント30	出現ゾンビ	救出イベント	—
イーザンパイプ ③	ケン×1	出現アイテム	—



ケンを倒してさらに進むと、上方から目の前にキースが落ちてくる。ここもかなり距離が離れているので、パイプを這って近付いてくるまでにさっさと倒してしまえば悩むべきところはないはず。キースは動物だが頭部という概念があり、弱点を狙えば早く倒せる。

shooting data

シューティングポイント31	出現ゾンビ	救出イベント	—
イーザンパイプ ④	キース×1	出現アイテム	—



こちらのルートで最初に出てくる救出ポイント。床に開いた穴の中から市民の声が聞こえ、奥へ行ってみると足元にやはりカゲオが…。その顔面に向かって撃ち込むつもりで、市民を救出しよう。

shooting data

シューティングポイント32	出現ゾンビ	救出イベント	あり
イーザンパイプ ⑤	カゲオ	出現アイテム	—

分岐：救出成功／牢獄①へ　救出失敗／ダクトB①へ

CAUTION

RELOAD



市民を助けて次の部屋に進むと、薄暗い上りの階段の手前でケンとカゲオが待ち受けている。まずケンの頭部に撃ち込んでカギ爪をくらう前に倒してから、カゲオを倒そう。時間をかけすぎるとカゲオも殴りかかってきて危険なので、ケンは頭部狙いで倒すように。

shooting data

シューティングポイント33	出現ゾンビ	救出イベント	—
牢獄 ①	ケン×1 カゲオ×1	出現アイテム	—



階段を上がった場所は不気味な牢獄部屋になっていて、左右から剣を構えたグレゴリーが静かに現れる。この時はまだ攻撃モードに入っていないので、奥の奴には弾を当てずに手前から先に処理していこう。この距離なら、頭部を狙って前弾連射すれば充分間に合う。

shooting data

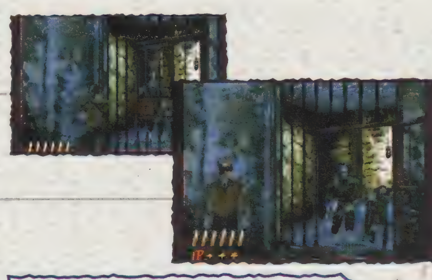
シューティングポイント34	出現ゾンビ	救出イベント	—
牢獄 ②	グレゴリー×2	出現アイテム	—



頭上のパイプの上を、キースが近づいてくる。ここもぶら下がって攻撃してくる時に撃ち込む方法で対応できるが、銃撃ポイント8番のようにうまくいく確率が若干低い。目の前に落ちたのを確認したら、視点が前に向くときに画面上方（尻尾）に向けて連射しよう。

shooting data

シューティングポイント35	出現ゾンビ	救出イベント	—
牢獄 ③	キース×2	出現アイテム	—

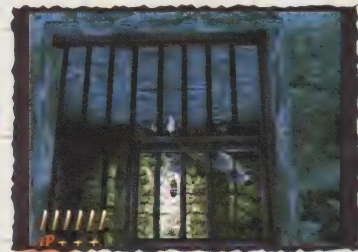


牢屋の前で、市民がカゲオに囚われている。ここでもカゲオの足を狙えば問題ない。背後の木箱に撃ち込んでいる時いったん救出した市民が目の前を横切るが、当たってもミスの判定にはならない。

shooting data

シューティングポイント36	出現ゾンビ	救出イベント	あり
牢獄 ④	カゲオ×2 ケン×1	出現アイテム	ライフ、毒キノコ

Stage 4 シューティングポイント
Shooting Point



牢屋の向こうから、デビロンの群れが向かってくる。こいつらに慣れてくると、出現場所を覚えてくるので出現と同時に撃ち込みがちだ。だが登場して最初のうちは当たり判定がないので、少し待ってひらひらと動きだしてから撃てばリロードのムダを少なくできる。

shooting data

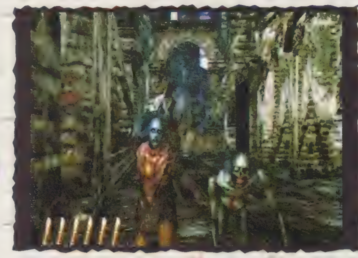
シューティングポイント37	出現ゾンビ	救出イベント	—
牢獄 ⑤	デビロン×6	出現アイテム	—



すぐそばに床に開いた階段の穴から、キースが出現する。ここのポイントがキースとの距離が最も近くて、くらいやすい。キースに近づかれると前宙して尻尾で攻撃してくる。この尻尾を撃ち返して攻撃を防ぐためには、画面のかなり上方にある当たり判定を狙おう。

shooting data

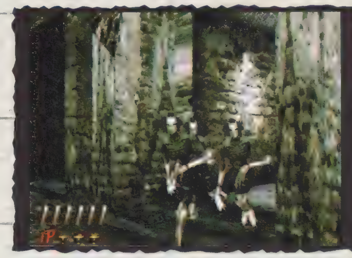
シューティングポイント38	出現ゾンビ	救出イベント	—
牢獄 ⑥	キース×2	出現アイテム	—



階段を抜けて視点が左を向いた所にグレゴリーとカゲオが並んでいる。あらかじめ左のカゲオを狙っておいて、迅速に倒してしまう。グレゴリーの頭部を狙うのがキツければ、腹より上の胸部に全弾をたたき込んで倒そう。後はこの先にストレングスが待っている。

shooting data

シューティングポイント39	出現ゾンビ	救出イベント	—
コロシアムC ①	グレゴリー×1 カゲオ×1	出現アイテム	—



ボス前の最難関。ここでは連射力、速度、狙いの正確さ全てが要求される。隊列が整うまでに1体でも減らしておくため、最初に見えてくる左のケンを頭部狙いで急いで倒し、残りも同様に頭部を確実に仕留めよう。ここを越えればその先にストレングスが待っている。

shooting data

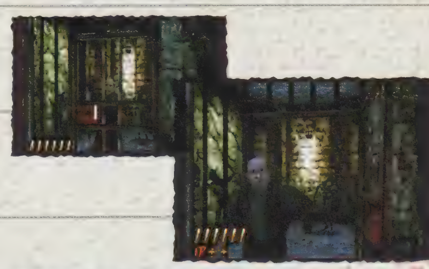
シューティングポイント40	出現ゾンビ	救出イベント	—
コロシアムC ②	ケン×3	出現アイテム	—
ボス戦へ			



セオリー通りだと耐久力が高いキースから先に倒すのだが、ここでは例外的にカゲオが先。なぜなら、ここではカゲオの攻撃ほうが早いからだ。すぐに頭部を捕らえて撃てるように照準を右のほうに置いておき、その後キースに対して出遅れないように。

shooting data

シューティングポイント41	出現ゾンビ	救出イベント	—
ダクトB ①	ケン×1 カゲオ×1	出現アイテム	—



市民が牢屋の中でカゲオ2体に襲われている。カゲオを撃って市民を救出しようとすると、格子が邪魔で撃ちづらい。ここでは牢屋にかかっている鍵を破壊すれば、簡単に救出することができる。

shooting data

シューティングポイント42	出現ゾンビ	救出イベント	—
ダクトB ②	カゲオ×2	出現アイテム	—



市民を後にして進もうとすると、右のほうからライアンが2体走り出てくる。ここはライアンとの距離が近いので、覚悟してブーメランを撃ち返そう。ブーメランは照準をライアンの頭部付近の高さで構えて、少しずつずらしていく感じで撃てば弾き返すことが可能。

shooting data

シューティングポイント43	出現ゾンビ	救出イベント	—
ダクトB ③	ライアン×2	出現アイテム	—

CAUTION

RELOAD

The House of The Dead 2

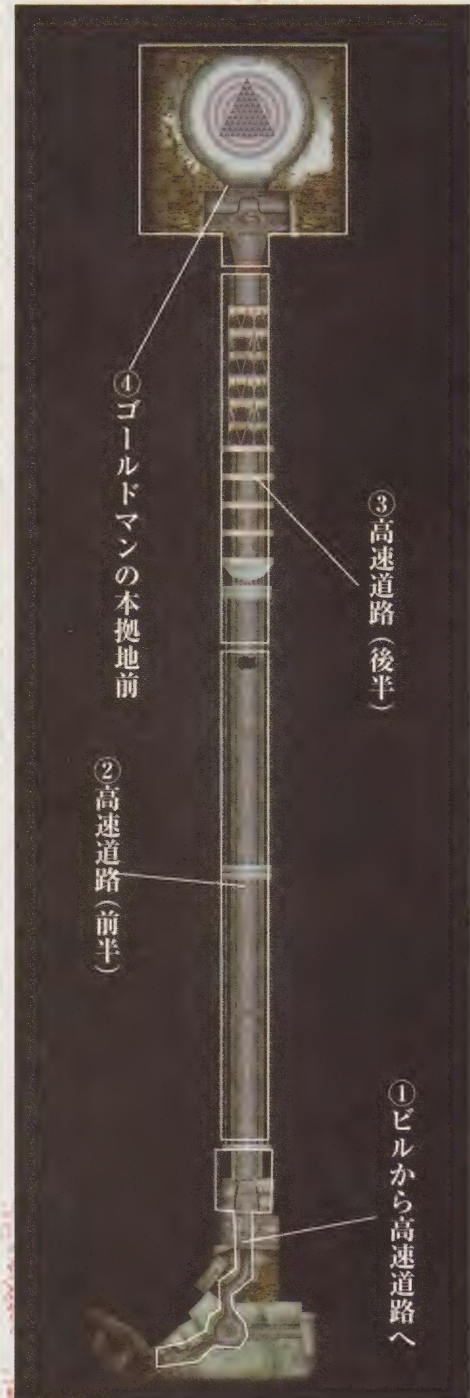
THE FIFTH CHAPTER
DOWN

分岐と救出イベントが存在しないステージ。このステージ序盤から最終ステージの後半まで、ライフが増えない時間が長いのが厳しい。

ステージデータ

ボーナスライフ獲得に必要な救出人数	獲得できない
出現ゾンビ	リッキー、パトリック、ピーター、デビッド、ライアン、ランス
総分岐ポイント	なし

マップ上の番号とシューティングポイント



①ビル街から高速道路へ（シューティングポイント1〜6）
②高速道路（前半）（シューティングポイント7〜10）
③高速道路（後半）（シューティングポイント11〜13）
④ゴールドマンの本拠地前（シューティングポイント14）

ビル街〜高速道路へ



ビル街



ビル街では、閉ざされたシャッターの中から現れるゾンビと対決する。新種も出現するぞ。

ロータリー



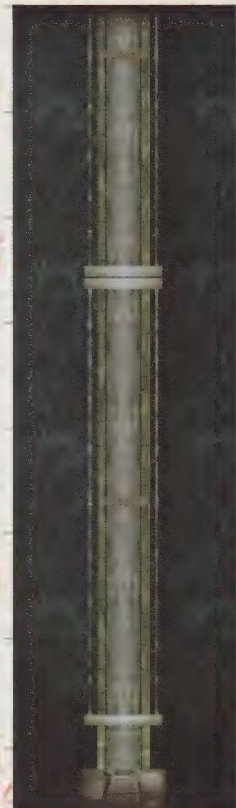
ビル街中央のロータリーでもゾンビは出現。どこかにハリーの車が置いてあるはずだが…。

ジャッジメント



車に乗ってゴールドマンの本拠地へ。高速道路の入り口ではジャッジメントと再対決する。

高速道路(前半)



カーチェイス



高速道路では、ゾンビが運転する車とのデッドヒート。揺れる車上からヤツらを狙えるか？

ハイエロファント



ここではハイエロファントも出現する。アスファルトを突き破る恐るべきパワーは健在だ。

高速道路(後半)



バリケード



ゾンビどもが道路上にバリケードを張っている。どうやら戦闘は避けられないようだ。

未知なる敵



突然ボンネット上に出現する青い敵。ゴールドマンが開発した新手のゾンビなのだろうか？

ゴールドマンの本拠地前



ボス：マジシャン



ゴールドマンの本拠地である高層ビルの前では、前作の最終ボスだった「マジシャン」が出現。瞬間移動能力を持ち、火球を自在に操る強敵だ。

Stage 5 シューティングポイント
Shooting Point



ステージ5最初の銃撃ポイントでは、右手のシャッターが開いてゾンビ3体が出現する。ここでは中央のリッキーを初めに倒し、その後に左右の「パトリック」を狙うと比較的安全だ。このとき、リッキーを狙った弾が右のパトリックに当たらないように注意しよう。

shooting data

シューティングポイント1	出現ゾンビ	救出イベント	—
ビル街 ①	リッキー×1 パトリック×2	出現アイテム	—



反対側のビルからは「ピーター」が出現。この敵は頭を撃つと1発で倒せるが、胸を撃つと体内の寄生虫を飛ばして攻撃してくる。ここではまず胸を撃ち、ピーターが身もだえしている間にドラム缶内のライフを回収しよう。寄生虫はそのあとで撃っても間に合うぞ。

shooting data

シューティングポイント2	出現ゾンビ	救出イベント	—
ビル街 ②	ピーター×1	出現アイテム	ライフ



前のポイントでピーターを倒した直後、車の後部ハッチが開いてパトリックが飛び出してくる。注意するのは、パトリックが地面に着地するまでは弾を撃ち込んでもダメージになっていないこと（ヒットマークが出ない）。ムダ弾を撃つとリロードで苦しくなるぞ。

shooting data

シューティングポイント3	出現ゾンビ	救出イベント	—
ビル街 ③	パトリック×2	出現アイテム	—



ビル街中心ロータリーへと出て、ハリーの車を探す。ここでも、路肩の車の後ろからピーターが出現する。先ほども述べたが、ピーターは胸を撃つことによって、寄生虫が出てくるまで「動きを止める」ことができる。この時間稼ぎは役に立つので、必ず覚えておこう。

shooting data

シューティングポイント4	出現ゾンビ	救出イベント	—
ビル街 ④	ピーター×1 デビッド×4	出現アイテム	ライフ



ロータリーでハリーの車を発見したが、乗り込む前に3体のゾンビと遭遇。ここでの最優先事項は、中央のライアンに6連射して、ヤツがブーメランを投げてくる前に倒すこと。素早くライアンを始末できないと、左右のパトリックに接近を許してしまうことになるぞ。

shooting data

シューティングポイント5	出現ゾンビ	救出イベント	—
ビル街 ⑤	ライアン×1 パトリック×2	出現アイテム	—



ここからは車に乗り込んで進むことになる。道路上で最初に遭遇するのは、1面ボスのジャッジメントだが、攻撃パターンは以前の出現時とほぼ変わらないので、それほど苦労せずに倒せるだろう。

shooting data

シューティングポイント6	出現ゾンビ	救出イベント	—
高速道路 ①	ジャッジメント	出現アイテム	—



ジャッジメントを倒して進むと、後方からゾンビの乗った車が追いついてきた。車には全部で4体のゾンビが乗っているが、最初に相手にするのはボンネット上のリッキー。視点の関係で頭部に撃ち込むことはできないので、ありったけの弾を胸めがけて連射しよう。

shooting data

シューティングポイント7	出現ゾンビ	救出イベント	—
高速道路 ②	リッキー×1	出現アイテム	—



車のシートにはライアン1体とパトリック2体が乗っていた。このうちライアンはドライバーなので攻撃してこないが、問題は2体のパトリック。きちんと頭部を狙ってもダメージを受ける前に倒せるかどうかは微妙なので、とにかく早く撃ち込む能力が要求される。

shooting data

シューティングポイント8	出現ゾンビ	救出イベント	—
高速道路 ③	パトリック×2 ライアン×1	出現アイテム	—

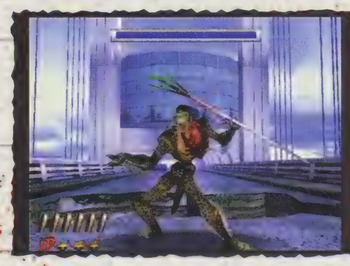
Stage 5 シューティングポイント
Shooting Point



ゾンビ4体の乗った車を排除すると、ボンネット上に「ランス」が瞬間移動してくる。この面で出現するランスはレーザーナイフで斬りつけてくるが、攻撃タイミングが早いので、あらかじめ頭部の位置を覚えておいて、出現と同時に3発ずつ撃ち込んで追い払おう。

shooting data

シューティングポイント9	出現ゾンビ	救出イベント	—
高速道路 ④	ランス×2	出現アイテム	—



道路も半ばにさしかかったあたりで、2面ボスのハイエロファントが登場。以前出現したときとの違いは死魚を飛ばす攻撃パターンがない点だが、これはむしろ楽になっていると言えるかもしれない。慣れればハイエロファントに一度も跳ばれることなく倒せるぞ。

shooting data

シューティングポイント10	出現ゾンビ	救出イベント	—
高速道路 ⑤	ハイエロファント	出現アイテム	—



ハイエロファントを倒して進むと、3台の車がバリケードを作って先に進めない。ここでは、まだ遠くにいるうちから撃ち込むこともできるが、一度に多数のゾンビを怒らせると大変なので、ある程度近寄って集団の形が見えるようになってから撃ち込み始めよう。

shooting data

シューティングポイント11	出現ゾンビ	救出イベント	—
高速道路 ⑥	リッキー×2 パトリック×3	出現アイテム	—



5体のゾンビ集団を倒すと、右側の車の後部ハッチが開いてピーター2体が出現する。ちなみに、ピーターはそれほど強い敵ではないので、ほとんどの場合は近寄られる前に倒してしまうだろうが、撃ち込まずに放っておくと、噛みつきによる攻撃をしかけてくるぞ。

shooting data

シューティングポイント12	出現ゾンビ	救出イベント	—
高速道路 ⑦	ピーター×1	出現アイテム	—



バリケードの先では再びランス2体が出現するので、先ほどと同様の要領で倒してしまおう。また、稀にナイフを振られてもダメージを受けないことがあるが、どうしてこの現象が発生するのかは不明。どうやら右のランスを先に倒すと発生しやすい現象のようだが…。

shooting data

シューティングポイント13	出現ゾンビ	救出イベント	—
高速道路 ⑧	ランス×2	出現アイテム	—



ステージ5最後の銃撃ポイントは、ゴールドマンの本拠地前で4体のゾンビと戦うことになる。ここでは、パトリック→ピーター×2→リッキー→ピーターの寄生虫という順番で倒すといいだろう。ピーターが寄生虫を飛ばすまでの時間を有効に使うのがポイントだ。

shooting data

シューティングポイント14	出現ゾンビ	救出イベント	—
ゴールドマンの本拠地前	ピーター×2	出現アイテム	—
ボス戦へ			

DANGER CAUTION RELOAD

The House of The Dead 2

THE FINAL CHAPTER

ORIGINAL SIN

最終面はゴールドマンの本拠地であるビルの中を進む。基本的には1本道なので迷うことはないはずだが、配置された敵は強敵揃いだ。

ステージデータ

ボーナスライフ獲得に必要な救出人数	獲得できない
出現ゾンビ	
フランクリン、ランス、エリック	
総分岐ポイント	1カ所

ゴールドマンの本拠地・1階

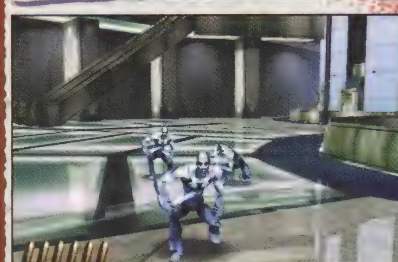


エントランス



ビルの入り口では、壁抜け能力を持った新種ゾンビ・フランクリンの手荒い歓迎を受ける。

1階フロア



広大な1階フロアではランスと遭遇。両腕に装備した電磁ナイフを投げてくる強敵だ。

エレベーター



ゴールドマンのいる50階まで直通のエレベーターを発見。だが、中にはすでに敵が！

マップ上の番号とシューティングポイント

①エントランス（シューティングポイント1）
②1階フロア（シューティングポイント2）
③エレベーター（シューティングポイント3）
④50階通路（シューティングポイント4～7）
⑤研究室エリア（シューティングポイント8～11）
⑥中央区画へ向かう通路（シューティングポイント12～14）
⑦隠し部屋（シューティングポイント15）
⑧最終ボス：エンペラー

ゴールドマンの本拠地·50階

50階通路



エレベーターを降りて無機質な通路を進む。ゴールドマンはこの階のどこかにいるはずだ。

研究室エリア



研究室エリアでは、ゴールドマンの非人道的な研究の数々を目の当たりにすることになる。

中央区画へと向かう通路



研究室エリアを抜ければゴールドマンのいる中央区画は近い。敵も強いので慎重に進もう。

隠し部屋



すべての民間人を救出していれば、最終ボスとの対決前に隠し部屋へと進むことができる。



最終ボス エンペラー



ビルの最上階では「エンペラー」との対決が待っている。ゴールドマンに生態系の頂点と言わせるその実力は？



The House of The Dead 2

Stage 6 シューティングポイント

Shooting Point



6面道中は、すべての銃撃ポイントが高層ビル内での戦闘になる。ビルのエントランスでは、青い鎧に包まれたゾンビ「フランクリン」3体が出現するが、この敵は壁抜け以外の特殊能力を持っていないので、6面に登場する敵の中では最も問題の少ない敵といえよう。

shooting data

シューティングポイント1	出現ゾンビ	救出イベント	—
エントランス	フランクリン×3	出現アイテム	—



ビルのロビーに踏み込むと、ランスがテレポートしながら近づいてくる。ここでは5面出現時と違い、電磁ナイフを投げて攻撃してくるので、本体に撃ち込むのと同時にナイフを撃ち落とす作業もこなさなければならない。とにかく集中砲火して、1体でも数を減らそう。

shooting data

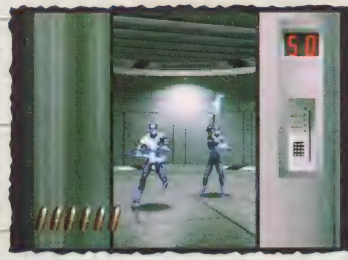
シューティングポイント2	出現ゾンビ	救出イベント	—
1F ①	ランス×3	出現アイテム	—



ゴールドマンのいる50階まで上るため、エレベーターに乗り込もうとすると、中にはレーザーソードを持った「エリック」が待ちかまえている。エリックは攻撃してくるまでの時間が短いので、出現パターンを覚えて迅速に頭部を破壊しないとダメージは必至だ。

shooting data

シューティングポイント3	出現ゾンビ	救出イベント	—
1F ②	エリック×2 フランクリン×1	出現アイテム	—



エレベーターが50階に到着してドアが開いた瞬間、2体のエリックが襲ってくる。ここでは、2体のエリックが同時に向かってくるので、どちらかを先に倒さないと連続で斬りつけられるおそれがある。ドアが開く前から左のエリックに向けて銃を構えておくこと。

shooting data

シューティングポイント4	出現ゾンビ	救出イベント	—
50F通路 ①	エリック×2	出現アイテム	—



フロアを進むと、2体のランスがまるで忍者のように天井を移動してくる。ランスはダメージを与えるとダウンする性質を持っているが、ここではヤツが床に向かって落ちていくまで油断しないように(天井に向かってダウンしたときは必ず起きあがってくるのだ)。

shooting data

シューティングポイント5	出現ゾンビ	救出イベント	—
50F通路 ②	ランス×2	出現アイテム	—



通路の突き当たりのドアを開けようとすると、フランクリンが出現。ここは中央→左→右の順に狙うといいだろう。ちなみに、6面に登場するゾンビは撃ち込んでも体が崩れないので、倒した後の追い撃ちを非常に狙いやすい。スコアを狙う人はひたすら頭部を撃とう。

shooting data

シューティングポイント6	出現ゾンビ	救出イベント	—
50F通路 ③	フランクリン×3	出現アイテム	—



なおも進むと再びドアに突き当たる。ドアに貼られた注意書きから判断するに、どうやらこの先は研究室か何かのようだ。ここにもフランクリンが出現するが、1体だけなので問題ないだろう。

shooting data

シューティングポイント7	出現ゾンビ	救出イベント	—
50F通路 ④	フランクリン×1	出現アイテム	—



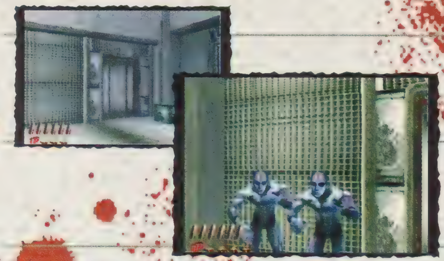
研究室とおぼしき部屋の中には、顕微鏡や作業台が設置されている。画面右からはエリックが出現するが、このエリックは視界に入ったときすでにソードを振り上げているので、あらかじめ照準を画面中央に向けておかないと間に合わずにダメージを受けてしまう。

shooting data

シューティングポイント8	出現ゾンビ	救出イベント	—
研究室エリア ①	エリック×1	出現アイテム	—

Stage 6 シューティングポイント

Shooting Point



出口ドア付近でフランクリン2体と遭遇。右から撃たないとダメージを受ける可能性が高いので注意しよう。また、ドアの脇にある箱の中にはライフが入っているので、忘れずに回収しておくこと。

shooting data

シューティングポイント9	出現ゾンビ	救出イベント	—
研究室エリア ②	フランクリン×2	出現アイテム	ライフ



別の研究室では、培養器に入ったゾンビが並んでいる。培養器からは無数のコードが大型コンピューターに接続されているので、これらがただの標本ではないことは明白だ。本来なら施設ごと破壊しておきたいところだが、今はゴールドマンを探すことが優先だ。

shooting data

シューティングポイント10	出現ゾンビ	救出イベント	—
研究室エリア ③	なし	出現アイテム	—



さらに進むと、3面ボスのタワーが出現。以前出現したときよりも耐久力は低くなっているが、中央を含むすべての首が噛みついてくることに注意。また、ここまで1コインで到達したときには、難度の関係で複数の首から同時に攻撃を受けることが多くなるぞ。

shooting data

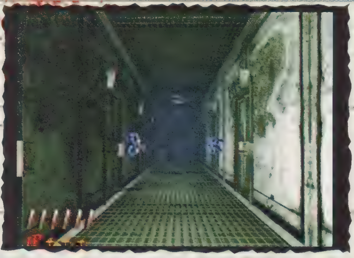
シューティングポイント11	出現ゾンビ	救出イベント	—
研究室エリア ④	タワー	出現アイテム	—



研究室エリアを抜けると、再び通路が広がっている。エレベーターから歩いた距離から考えると、ゴールドマンがいる中央区画まではそれほど離れてないはずだ。ここでは、壁を抜けて3体のフランクリンが登場するので、実体化したものから順に撃ち込んでいこう。

shooting data

シューティングポイント12	出現ゾンビ	救出イベント	—
中央区画へ向かう通路 ①	フランクリン×3	出現アイテム	—



道中最大の難関。通路の壁と天井から3体のランスが出現するが、ランス同士の距離が離れているため、ナイフを投げられると撃ち落とすのに精一杯で押されがちになる。最も早く実体化するのは左壁のランスなので、せめて左のランスだけでも早く倒したいところ。

shooting data

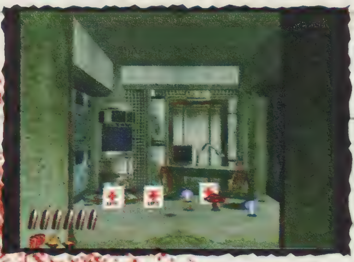
シューティングポイント13	出現ゾンビ	救出イベント	—
中央区画へ向かう通路 ②	ランス×3	出現アイテム	—



道中最後のシューティングポイントは、2体のエリックが出現。ここでは、先に出現する右のエリックから倒していこう。また、これまで首尾良くすべての民間人を救出していれば、エリックを倒した後でライフとアイテム満載の隠し部屋へと進むことができる。

shooting data

シューティングポイント14	出現ゾンビ	救出イベント	—
中央区画へ向かう通路 ③	エリック×2	出現アイテム	—
分岐：これまですべての民間人を救出→隠し部屋へ　一人でも民間人の救出に失敗→ボス戦へ			



ステージ5の序盤からステージ6の研究室までの間は、ライフを回復できない時間が非常に長いので、最終ボス前にライフを回復できる隠し部屋はまさしく地獄に仏。なかなか来ることができないという人は、最も救出イベントの難しい2面を徹底的に練習してみよう。

shooting data

シューティングポイント15	出現ゾンビ	救出イベント	—
隠し部屋	なし	出現アイテム	ネックレス×2 カエル×2 宝石×2 コイン×2 キノコ×1 ライフ×3
ボス戦へ			

CAUTION

RELOAD

生物界のバランスを乱してきた人間…

今まで自然界に対して犯してきた罪…

人間本来が背負っている原罪…

人間の一つ上に生物を創り本来あるべき自然の姿に戻す！

（ゴールドマンの言葉より）

ZOMBIE FILE

The House of The Dead2

ワタシハ…ワタシハ…

シゼンカイノチョウテンニタツモノ。

ニンゲンヲホロボスモノ…ニクムモノ。

ワタシハ〝エンペラー〟。

（エンペラーの言葉より）

モンスターファイル
Monsters File



デビッド

DAVID

出現ステージ

1.2.3

ゲームが始まっていきなり顔を会わせることになるのが、このゾンビ。人間を見かけると歩み寄り、射撃して刺激を与えると走って襲ってくる。攻撃は主に噛み付くものだが、まれに殴りかかってくる場合もある。腕がなくなろうが、とにかく殺すまで襲い続けてくるゾンビだ。



スティーブ

STEVE

出現ステージ

1.2.3

基本的にはデビッドと同じ系統だが、多少の改良をされて作られたようす。意外に早く動き回り、たまに重い樽などを持ち上げて攻撃してくる場合もある。攻撃手段は主に殴ること。出現するときはたいていが複数になるので、弱点を狙撃し早めに対処するのが賢明だろう。



噛み付きという、もっともゾンビらしい攻撃をしてくるデビッド。



上から突然現われ、ぶら下がったまま攻撃してくることも…。



発見されると突進してきて殴られるぞ！



体のわりには力持ち。樽で攻撃してくる場面もある。



ジョニー

JOHNNY

出現ステージ

1.2.3

両手に斧を持った、闘志むき出しのロン毛野郎。手斧で頭部を防御しながら歩み寄るため、弱点への狙撃はやや困難。確実に始末するなら、近付かれて斧を振りかぶった瞬間に見せる頭部。ここを逃さず射撃しよう。なお、遠方では直接斧を投げつけてくる攻撃もあるので、注意しておこう。



エビタン

EBITAN

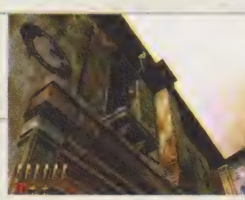
出現ステージ

1.2.3

湿気のあるところを好んで生息し、水のある場面では必ずと言っていいほど出現する。特徴はまず腐った体からか、耐久力が低いこと。そしてほとんどが水の中から突然襲ってくるというパターン。緑、赤、黒色と3種類が属し、各攻撃パターン、耐久値も違うのも性質の1つだ。



チラッと覗いてる頭部を狙って射撃しよう。



斧を直接投げてくるときも！銃弾で弾き返せ！



水の中から突如出現するのがエビタンのパターンだ。



赤エビタンは出現の勢いでそのまま突進してくる。

The House of The Dead 2

モンスターファイル

Monsters File



ミッキー

MICKEY

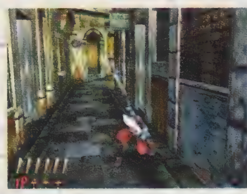
出現ステージ

2

両手にナイフを持ったミッキーは、軽い身のこなしで左右に素早い反復運動を重ね、ときたまそのナイフを投げてくる危険なヤツ。狙撃するにも素早い動きで的がしぼりづらく、ナイフで銃弾を弾かれやすい。狙い目は防御されていない足元と、ナイフを投げようと跳んだときだ。そこを狙え。



跳んだときは一時射撃中止。ナイフを的確に弾き返そう。



銃弾を弾かれやすいミッキーは、足元を狙うのがコツ。



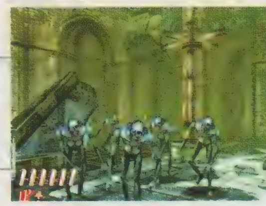
カゲオ

KAGEO

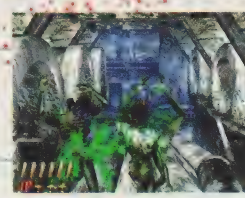
出現ステージ

2.3.4

きゃしゃな体のカゲオは見た目通り耐久力も低く、動きが遅いからか攻撃にはさほど力を感じない。どちらかと言えば、出現パターンのほとんどが集団になるため、数に押されてダメージをくらう印象が強いだろう。的確な弱点狙撃を心掛け、リロードミスをなくした射撃が問われるだろう。



集団で出現するのがカゲオの特徴。



弱点を狙えば一撃だ！首がポンポン飛ぶぞ。



ケン

KEN

出現ステージ

4

鉄仮面に鉄の爪、弾丸に対して策が取られたものを装備しているゾンビ。よく見るとその姿はカゲオが改良されたのか、とてもよく似ている。カゲオ同様、暗闇を好み集団で出現するパターンが多い。防御された手足に弾丸が弾かれやすく、弱点も仮面のために2発の狙撃が必要になっている。



出現と同時に走り迫ってくることが多い。ビビッたら終わりだぞ！



仮面で防御されてるので、1発の射撃でも穴があくだけだ。



リッキー

RICKY

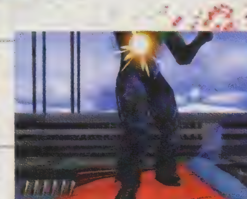
出現ステージ

3.5

筋肉隆隆で殴る、蹴るといった肉弾攻撃を仕掛けてくるリッキーは、射撃したとしても体力を武器に突っ込んでくるため、動きを止めることは容易でない。高い場所や、走ってなど、いきなり襲ってくるパターンが多く、躊躇すればダメージも必至。あらかじめ出現位置を把握しておく必要あり。



体力任せに突っ込んでくるが、怯まず顔面を撃て！



弱点を狙えないときは胸を狙うのが一番のダメージになるぞ。

モンスターファイル

Monsters File



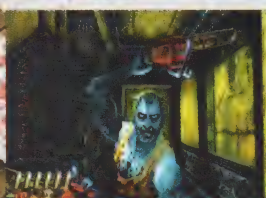
マックス

MAX

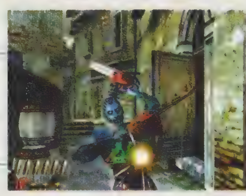
出現ステージ

1.2

両手に1つずつ2つのチェーンソーを手にした荒くれ者は、とにかく耐久力が高い。弱点を集中して射撃したとしても最低3発は必要になる。銃撃にも怯まず、突進してくるその姿には威圧を感じる。場面では2人同時に出現する所もあり、このときのためにも確実な弱点への狙撃が要求される。



できればチェーンソーで切られることだけは避けたいものだが…。



弱点以外を射撃しても簡単に動きは止まらない。



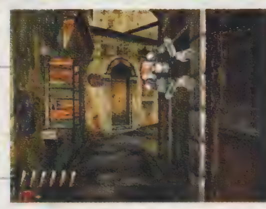
ランディー

RANDY

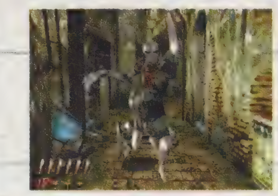
出現ステージ

1.2

狭い所から突如現れるランディー。仮面を付けた小柄な体の手足には攻撃と防御を兼ねる甲冑をまとい、長く鋭利な爪で切り裂きにくる。弱点には仮面を付けているが、命中すれば一撃で始末が可能。ただ、まともにやり合っても甲冑に銃弾が弾かれてしまため、跳び掛かり際を狙って狙撃しよう。



壁に張り付いて移動するのもランディーの特徴だ。



ちょっと怖いが、弱点を狙うなら飛びついてきた瞬間がお薦め！



セシル

CECIL

出現ステージ

2.3

ジョニーとは兄弟分(？)なのか、同じく手斧を両方に持っている。ただ、ジョニーほどの闘争心がないのか、やる気がないのか、手にした斧で弱点を防御せず、ただ歩み寄ってくるため、簡単に倒すことはできる。攻撃はジョニーとまったく変わらないが、セシルは戦っていて何か余裕を感じる。



セシルは斧で頭部を防御しない。やる気がないのか!?



斧がなくなっても噛み付きにくるぞ。油断はするな！



ボブ

BOB

出現ステージ

2.3

弱点以外の耐久力が高く、ショルダータックル攻撃と特徴的なボブは、見た目からでもその戦い方が肉弾系だと伺えるはず。そのほかでは力があり余ってるのか、樽やドラム缶を投げてくる場面も幾度かある。頭上に物を両手で持ち上げている場面では、まずそれを優先で射撃することを忘れずに。



樽などを持っている場合は、まずそれを射撃すること。



タックル中は怖いけど、弱点を狙うには絶好の的になる。

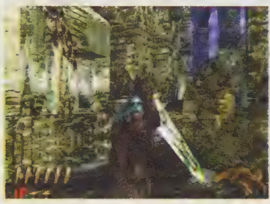
モンスターファイル
Monsters File



グレゴリー
GREGORY

出現ステージ
4

体のほとんどを覆い尽くすほど巨大な剣を武器に出現。弱点どころか、上半身全てを防御しているので対処も困難だ。一応、銃弾を弾く度に顔は一瞬見えるが、直接弱点を狙って仕留めるには早い射撃が必要。確実に殺るなら耐久力はあるが下半身を狙撃するか剣を振りかざした瞬間の頭を撃とう。



剣を振りかざした瞬間弱点ががら空きになるが、3発必要だ。



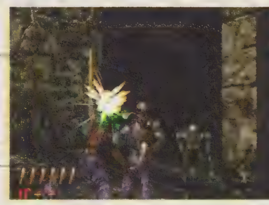
安全策を取るなら防御されていない所を射撃しよう。



ライアン
RYAN

出現ステージ
4.5

両手にブーメランを持ったゾンビで、遠方に出現し、ブーメランを投げてくる。近いときは武器の有無に関係なく、殴りかかってくる場合もあるだろう。耐久力が低いので、出現位置を把握しておけば現れたと同時に始末することも可能。ブーメランを投げようとしていたらブーメランを優先。



複合で出現した場合は、ライアンを優先して狙撃しよう。



必ずしもブーメランを投げるとは限らない。殴るときもあるぞ。



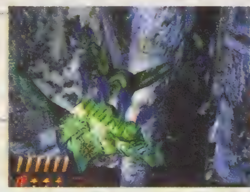
キース
KEITH

出現ステージ
4

ちょっとした隙間など、狭い場所で出現するカメレオンのようなゾンビ。2匹で出現することが多い。射撃が命中すると倒れるが、これは死んだフリ(?)。殺したものだと油断していると、起き上がりと同時の攻撃をくらってしまいがち。確実に息の根を止めるまでヤツから目を離すな。



一撃でキースを殺すことは不可能。起き上がりを狙って射撃しろ！



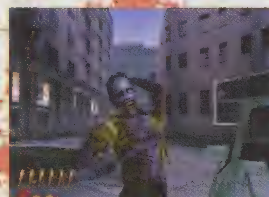
パイプにぶら下がったときは、すでに攻撃の瞬間だ。気をつけろ！



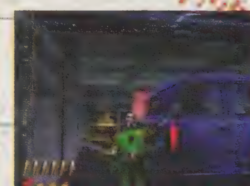
ピーター
PETER

出現ステージ
5

体内に寄生虫が宿っているゾンビ。ゾンビ自体に近付かれると殴ってくるが、射撃が胸にヒットした場合、体内の寄生虫が跳び出し、襲ってくるので注意。寄生虫が出てくるときは、胸がモゾモゾと動き、前兆があるので分かるだろう。ゾンビ自体の弱点に狙撃が決まれば寄生虫もろとも始末可能。



ピーターも放っておくと殴りにくるので、とりあえず撃て。



寄生虫が飛び出るときは、前兆あり。出たと思ってからでも射撃は遅くはない。

モンスターファイル
Monsters File

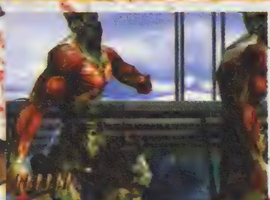


パトリック
PATRICK

出現ステージ

5

リッキーに似た感じで、軍人を装った肉弾攻撃派ゾンビ。動きがかなり早く、出現してから近付き、攻撃までの一連の時間が一瞬の出来事に感じるだろう。体力がある上、集団で現れるパターンが多いのが難点で、対処するには確実な狙撃&リロード、加えてスピードも必要になる。



接近戦では弱点を狙わないとダメージ必至を忘れるな!



2人以上で出現した場合は、腹をくぐってかかるべし!



ランス
LANCE

出現ステージ

5,6

両手にレーザーナイフを持った特殊なゾンビで、空間を自由に瞬間移動しながら近寄ってくる。攻撃はレーザーナイフを次々に投げてくるもので、複数になると結構射撃も辛くなるだろう。また、ランスも射撃がヒットすると一度倒れ、起き上がり再び襲ってくるので、殺すまで油断は禁物だ。



瞬間移動中は無敵。確実に姿を見せたら撃ち込め!



ナイフだけに意識していると噛まれるぞ。



フランクリン
FRANKLIN

出現ステージ

6

特殊な原子構造で作られたゾンビで、出現するときは奥から壁を抜けてきて徐々に姿を現す感じ。ゾンビとしては構造以外ほかと変わらず、攻撃も殴るといった単純なもの。構造を除けば、若干体力が高いだけで、特殊なところはないだろう。動きも比較的遅いため、冷静に対処すれば問題なし。



壁を抜けて半透明のうちに照準を合わせおくといいかも。



複数で出現するけど、歩くのが遅い!落ち着いて弱点を狙ってこう。



エリック
ERIC

出現ステージ

6

原子構造系のゾンビで、両手にはレーザーの剣が装備されている。出現パターンはほとんどが複数。ゾンビの中では2番目に耐久力があり、頭部を射撃したとしても最低3発が必要になっている。動きが早く、近距離に出現するので、かなり手強い相手だ。絶対に出現位置は覚える必要がある。

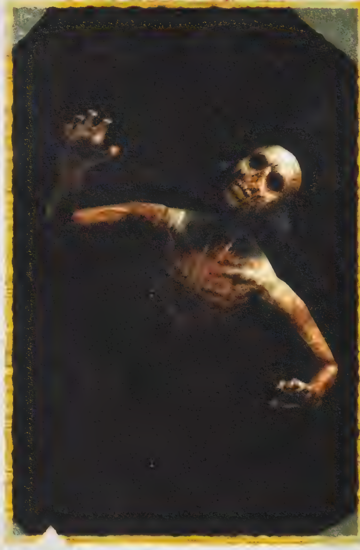


目が合った瞬間に走ってくるけど、気負いするなよ。



エレベーターのところの2人は、とにかく顔を撃っていれば問題なし。

The House of The Dead 2
モンスターファイル
Monsters File



カゲオJ
KAGEO_J

出現ステージ

2

カゲオの上半身部分だけのゾンビ。体が小さく、下半身がないため、換気孔といった狭いところから出現し、はう感じで移動する。怖がる必要はないだろう。



弱いと思って油断してると、飛びつかれて噛まれるぞ！



ブヨ
BUYO

出現ステージ

2

建物の中の天井などに集団でぶら下がって生息しているヒル型のゾンビ。近付くとボトボトと落ちてきて、飛びつき噛まれてしまう。攻撃に移られると厄介かも…。



天井から落ちてる最中に撃っておけば、問題もない。

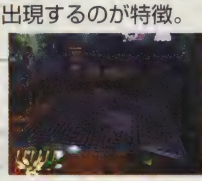


モゥラー
MURRER

出現ステージ

1.2

なにに属する生命体なのか？大きな口には鋭い歯が並び、飛びつかれて噛まれてしまう。狭いところや敷物の影などから、たくさん出現するのが特徴。



敷物の下でも、盛り上がるからどこにいるか分かる。ちょっとカワイイかも



死魚
MOFISH

出現ステージ

2.3

ピラニアのゾンビで、口には鋭い牙が並び、獲物と見ると、複数で水のなかから飛び掛かり襲ってくる。ボートや川の縁を通るときは要注意。



水面で飛び跳ねてるときでも一応射撃はヒットするぞ。

死梟
MOOWL

出現ステージ

2.3

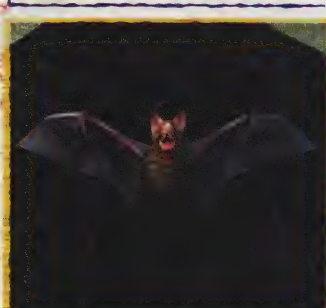


凶暴なフクロウゾンビ。普段は物陰に潜んでいるのだが、暗くなると活発になり、空中を飛び回る。建物から外へ出ようとする場面で襲われやすい。

デビロン
DEVILON

出現ステージ

2.3.4



暗闇に集団で生息するコウモリ。そこへ侵入しようとすると、一斉に飛び掛かってくる。飛行軌道が適当なため、狙い撃ちは困難。一点を集中して射撃するといい。

死蛙
BUEEL

出現ステージ

1



噴水から数匹出現するカエル。見た目普通の両生類に属す生物なのだが、ヤツらは本当にゾンビなのか？と油断していると、跳びつかれてダメージを負うことも…。

STEAGE-1 BOSS

JUDGMENT type28





WEEK POINT

小悪魔を装ったズイールと、巨大な身を甲冑ですべて覆い尽くしたクアール。この対照的なコンビがステージ１ボス、通称JUDGMENTと呼ばれる奴らだ。

JUDGMENT 攻撃パターン一覧

攻撃パターンA



命令を下すまでは高速周回飛行するズイール



命令時は偉そうに笑い声と同時に姿を見せる。ここだ！

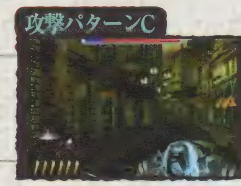
RELOAD

攻撃パターンB



小刻みな揺れの軌道を読んで、引き付けてから射撃！

攻撃パターンC



旋回パターンはここらへんが狙い所。でも経験は必要。

指令塔を叩かない限り戦いは終わらない

AMSの目的を阻むJUDGMENT。巨大な体に甲冑をまとったクアールには、弾丸そのものが弾かれ、通じないというのが察知できるだろう。そう、JUDGMENTそのものの本体、弱点となるのはクアールの背後を忙しく飛び回っている、小悪魔ズイールなのだ。ヤツがクアールに対してすべての攻撃命令を下し、操り人形にしている。指令塔を潰さない限り、前へ進むことができない戦いなのだ。

JUDGMENTの攻撃は大きく2つに分類され、第1形態はズイールの命令からクアールが巨大な斧で攻撃してくるもの（正確には一定量のダメージを与えることで、クアール一連動作、またズイールの飛行速度が速くなるため、第1形態中には2つの形態があることになる）。そして第2形態は、ズイールとの一騎打ち。殺るか殺られるかの戦いになる。

クアールはズイールの命令があるまで、ゆっくりと歩み寄り、その間ズイールはクアールの回りを素早く周回飛行する。いつ命令が下されるのか…、それはズイールが飛行を止め、クアールの頭上に笑い声と同時に舞い上がった瞬間。ここでズイールに狙撃し、命中すればクアールの攻撃を食い止めることができるのだ。が、命令から攻撃までの時間、要は攻撃を食い止めることが可能な受け付けだが、これは極めて少ないので注意してもらいたい。

基本的にこの行動が続き、ボス体力ゲージが約3分の1に減少するまでが第1形態と考えてもらいたい。なお、クアール歩行中に射撃した場合、少量だが本体にはダメージが加算されている。また、ズイールはクアールの回りを15パターンの軌道からランダムで周回飛行し、その際に銃弾がヒットしても、命令を阻止したことになる。クアールの胸を射撃していれば、少量のダメージも与えられ、希にズイールにもヒット、一石二鳥を得られるかもしれないぞ。

一定量のダメージを与えると、クイールが倒れ、ズイールのみの状態。1人になったズイールは体当たりを仕掛ける。これが第2形態だ。

画面中央、遠方から体当たりを狙うズイール。動きは、小刻みな縦揺れと、横揺れで直線的に飛んでくるもの。さらに左か右に大きく旋回してから突っ込んでくる、計4つ。いずれも画面中央からスタートするため、あらかじめ”そこ”を狙って射撃、命中させるのがコツ。外した場合は右上にある写真を参考にしてもらいたい。



画面中央を射撃していれば、突っ込む前に狙撃も可能だ。

STEAGE-2 BOSS

HIEROPHANT typeB05



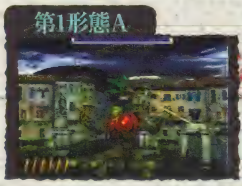
WEEK POINT



水面から突如出現する半魚人、通称「HIEROPHANT」。水中に生息しているからか、体全体が固いウロコで敷き詰められ、銃弾が弾かれる。素早く開閉している弱点部分を狙撃することができなければ、戦いもここで終わりだ！締めてかかれ！

HIEROPHANT攻撃パターン一覧

第1形態A



クネクネと体をよじって、嫌らしく歩み寄ってくる。

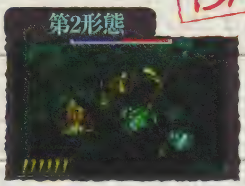
第1形態B



片足で左右に跳ねつつ近寄ってくるぞ！

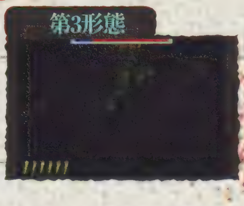
DANGER

第2形態



ボスは無視。左右から襲ってくる死魚を重視しろ！

第3形態



ジャンプ攻撃は見づらいが、この辺で射撃するのがコツ。

狙撃タイミングを把握しろ！

「HIEROPHANT」。出現位置こそは違うものの、戦いにおける攻撃はすべて同じ。攻撃パターンを把握しておけば、どちらでも対処ができる。

HIEROPHANTの攻撃パターン、動きは大きく分けて3つ。どの形態も弱点に狙撃することで、攻撃を回避する動きがあり、うまく攻略できれば、なにひとつ攻撃の行動を取らせないことも可能になっているのが特徴だ。

第1形態は、ボスが直接プレイヤーに歩み寄り、射程距離まで近付かれてしまうと、手にしているトライデント(槍)で切り裂かれ、ダメージを負う。第1形態時の歩み寄り方には、2パターンが存在し、はじめは体をクネクネと動かしながらの接近。ダメージを与え、体力ゲージが約3分の2に減少したところで、ボスは片足で交互にステップを踏むような感じに変化する。いずれも、移動中には弱点が一定間隔で開閉されており、狙撃すると怯み、一時動きを止めることができる。基本的にダメージを与え、怯んだときは弱点を閉じてしまうが、ここが攻略の狙い目になるのだ。

移動と同時に弱点部分も開閉しはじめるということは、つまり、一度怯ませたのち、あらかじめ弱点を狙って射撃してれば、勝手にボスは弱点をさらし、射撃が命中しやすい。もちろん動きだすタイミングも必要になるが、うまくいくと常に同じ場所で射撃が決まり、一歩も近付かれることなく形態変化させることが可能だ。

ゲージ約半分までダメージを与えると、ピラニア(死魚)が襲ってくるモードに変化する。サンセット橋では、ボスが橋の下に消えるのため、形態変化が分かりやすい。が、水面の場合は、槍を頭上で振り回しはじめるだけなので、注意していないと気付くことができないだろう。

第2形態の死魚は、ボスを中心に左右から数匹が出現し、これが3セット、もしくはボス本体に直接ダメージを与え、ゲージが3分の1になることで終了する。死魚が1セットごとに出現する数は難易度で変化していて、3セット目だと最高9匹が襲ってくるようになっているのも忘れてはいけないだろう。第2形態は、死魚が襲ってきている最中でもボスにダメージを与えることが可能だが、確実な行動を取るならば、飛んできた死魚だけを射撃することだ。どっちにしろ、時間がたてば形態も変化するので、ここは無理をしないほうが得策だと考えよう。

最終形態は地上から宙高くボスが飛び跳ね、槍を両手で体の中心に構え落下してくる攻撃。ジャンプ中も弱点部分は開閉しているが、遠いためか的は小さく命中しづらいほか、構えた槍に銃弾が弾かれる場合もある。跳んだ際、画面から一瞬消え、体力ゲージで見づらい状態になるが、的がしぼれたところで早めに射撃するのがコツ。中心より若干ずらせばなおさら良しだ。

STEAGE-3 BOSS

TOWER type8000



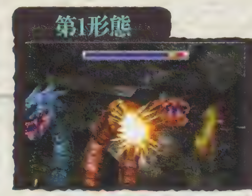
WEEK POINT



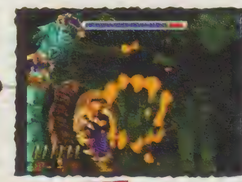
暗がりに潜む5つの首を持った大蛇。個々が攻撃を仕掛けるそのスピードは、プレイヤーの射撃センスが問われる。反射力、そして判断、行動できるかがクリア唯一のカギになるだろう。

TOWER 攻撃パターン一覧

第1形態



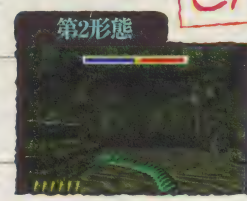
暇があったら口を射撃する。口元が光った蛇は…。



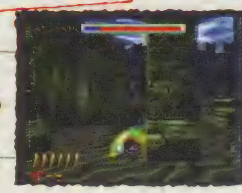
噛み付き！攻撃の前兆は無視するな!!

CAUTION

第2形態



障害物の隙間を縫って移動するTOWER。



突如出現する場合もあるので、緊張は緩めるな！

攻撃スピードvs射撃スピード

薄明かりな広間へ抜けると、そこには鋭い牙を持った巨大な5匹の蛇が待ち構えている。名はTOWER。襲いかかる攻撃はとても敏速、またその軌道も読むことも困難になっている。

全攻撃形態は2つだが、まずは5匹の蛇を相手にする第1形態を攻略しよう。

5匹の蛇のうち、中央のは青色になっている。ヤツがのちに一騎打ちすることになるTOWER本体なのだが、第1形態における攻撃は、青色を除いた茶色4匹の蛇になる。つまり、第1形態時で青い蛇は噛み付き攻撃をしてこないということだ。覚えておくといいだろう。

本体の両脇に2匹ずつ計4匹が位置する、茶色の蛇の攻撃は噛み付き。攻撃の前兆には、必ず口元を光らし、大きな唸り声とともに噛み付こうと襲ってくる。噛み付き攻撃は、口に1発射撃すれば回避することができる。各蛇1匹分に相当する体力は、射撃3発分。3発命中すると倒すことができ、蛇の数が減っていく。

基本的な攻略は、蛇の口元に集中し、光った蛇から順順に射撃させていくこと。しかし、その光るタイミング、要は蛇が攻撃を仕掛けてくる間隔は難易度で調整されており、難しくなるほど、攻撃してくるタイミングも早くなるようにできている。ちなみに最高ランクの場合だと、攻撃の間隔が1秒もたたないでくることもあるのだ（正確には50～70フレーム間隔になる）。

ちょっと特殊な攻略だと、”口を開けていれば射撃はヒットする”というのもある。つまり、攻撃を回避するために、光った蛇を撃たなければならないが、攻撃がない場合、ゆらゆらと揺れている蛇の口はときたま開いている。そこを狙って射撃、銃弾がヒットしてもダメージを与えることが可能なのだ。腕に自信がある人、または攻撃を待っていてイライラしてしまう人は試してみるといいだろう。

4匹の蛇を退治すると青い本体が奥へ逃げ、場面は一転。大広間になり、所々障害物となる柱などが置かれている。本体は、この隙間を縫ってプレイヤーに突っ込んでくるようになる。このときも唸りをあげ、口元を光らせた状態で突っ込んでくるため、攻撃は分かりやすい。

第2形態の攻撃を回避するには、弱点に2発の射撃が必要になるのを忘れずに。また、ダメージを負うまでには意外に時間があり、口元の光が消えても諦めずに射撃を続けることが大切だ。6回の突進を回避できればクリアできるぞ。

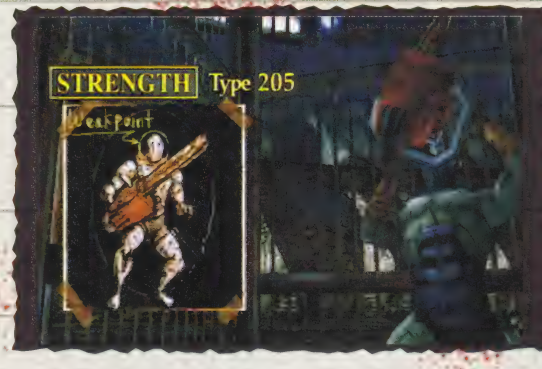


スゲー近く見えるけど、まだ大丈夫。あきらめずに射撃しろ！

STEAGE-4 BOSS

STRENGTH type205



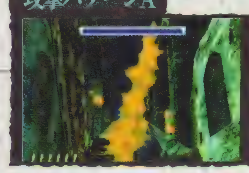


WEEK POINT

中級者がまずつまずく難所。それがステージ4ボスのストレングスだろう。迫りくる恐怖と憎悪に怯んだら君の負けだ。心の中の勇気と闘志を乱すなよ！

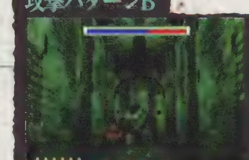
STRENGTH攻撃パターン一覧

攻撃パターンA



射程に入ると、チェーンソーを振りかぶって攻撃される。

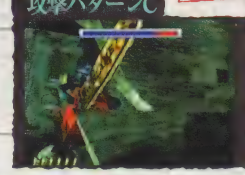
攻撃パターンB



ときたま遠方からナイフを投げてくることもあるぞ。

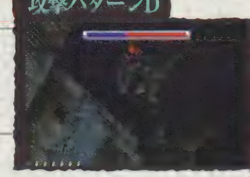
CAUTION

攻撃パターンC



壁を破壊して距離を詰めて出現する場合もある。

攻撃パターンD



体のわりには身軽なジャンプを見せるSTRENGTH。要注意。

小細工無し! 力の勝負だ!!

遂に死に物狂いで、とにかくただただ迫りくるボスが出現した。巨大なチェーンソーを武器に余計な小細工は一切なく、銃弾にも怯まず突進してくるその姿には恐怖を覚えるだろう。

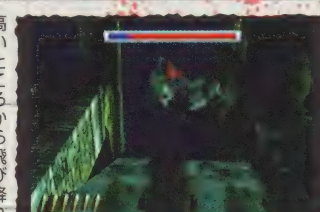
攻撃の仕方にはいくつかの種類があるが、ダメージを与えることによって生じる形態変化はなく、スタイルとしてもっともスマートなボスになっている。

出現後、チェーンソーを頭上に構え、とにかくプレイヤー目掛けて走ってくるSTRENGTH。主な攻撃は射程距離まで近付いてからのチェーンソーによる斬り付け。攻撃をくらわないためには、走ってくるボスの弱点となる頭部を射撃し、近付けさせないことだ。頭上に構えたチェーンソーが、走る動作で銃弾から頭部を防御する形になるが、構わず射撃することが大切。弱点に銃弾がヒットすると、一瞬怯ませることができ、ボスとの距離を保つことができるのだ。単純だが、一点を集中して射撃する…、これがもっともな攻略になってしまうだろう。

高い壁に囲まれた迷路のような場所になるSTRENGTH戦。ときたまボスは角を曲がって姿を消すときがある。そして、壁を破壊し突如目の前に現われたり、高い壁の上に出現して飛び降りてくる場合もある。問題は、このジャンプ攻撃だ。着地と同時にチェーンソーで斬られるこの攻撃は、右にある写真の通り、下から見上げる感じになるため弱点に射撃するチャンスが少なく、もっともダメージを負いやすい。

感じとしては、もっとも弱点の的が大きくなる着地した瞬間。ここで狙撃することができなければ、ダメージをくらっても仕方がないだろう。この攻撃だけは無責任ながらも、読者の方々には練習を重ねてもらいたい。

STRENGTHが遠方で立ち止まるときがあるが、このときは腰に付けているナイフを投げてくるときだ。動きが止まり、弱点を狙いやすくなるが、一応ナイフにも注意しておこう。



高いところから飛び降りてきたけど、弱点が小さい…。



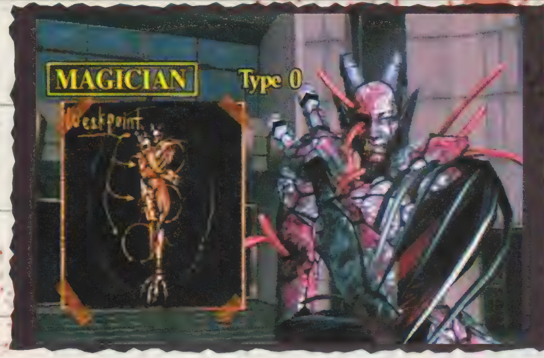
この瞬間がもっとも命中しやすいぞ！チャンスは1回だ。

STEAGE-5 BOSS

MAGICIAN type0



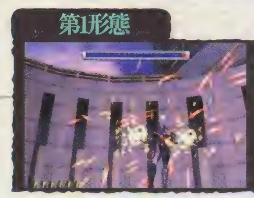
WEEK POINT



前作HODをクリアしたプレイヤーなら分かるだろう、彼が誰なのか…。そう、ヤツはゴールドマンの手によって(?)復活を成し遂げた、前作のラスボスだ。戦いもいよいよ大詰めか!?

MAGICIAN 攻撃パターン一覧

第1形態



2発→2発→4発で火の玉を投げてくる。

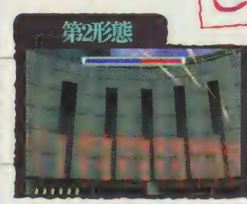
第3形態



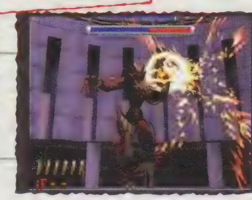
計10発の火の玉を一気に投げてくるぞ。ヤツは本気だ!

CAUTION

第2形態



残像が見えるほどの速さで画面端まで移動して…。



一気に突っ込んでくる!出現位置を覚えたい。

動きで翻弄されることなかれ

MAGICIANは前作のラスボスだけあって、多彩な攻撃を仕掛けてくるが、非常にパターン性は強く、覚えることと的確な射撃ができればたいした問題もないボスになる。

全部で3つの形態に分かれているMAGICIANの主な攻撃は、ファイアーボールを武器に複数投げてくるもの。それでは第1形態から順序よく説明していこう。

まず、はじめのファイアーボールを投げてくる第1形態は、小手調べにすぎない。右手から2発→左手2発→両手4発の攻撃。いずれもクルリと回転しながら、手の平にファイアーボールを作り出し、正面を向くと同時に投げてくる。ダメージを与えない限り続くこの形態は、そのクルリと回っているときに弱点を狙って射撃する。もちろんファイアーボールが飛んできたら、そっちを重視して撃ち返すこと。

慣れるまで厄介な攻撃になる第2形態。MAGICIANが画面端まで高速移動し、一気に突っ込んでくる。左上腕に左足太もも、右足すねの弱点を狙撃することで、動きを止めることができるが、突っ込んでくる速度も早いため、的をしぼるのが困難になっている。

プレイヤーの個人差によって狙う位置も異なるが、参考までに説明すると、左から突っ込んでくるときは右足すね部分を、右からの場合は左足太もも部分を狙い撃ちすると比較的楽と考えられる。また、高速移動から突っ込んでくる際、一瞬だが動きが止まっているので、そこを狙うというやり方もある。がしかし、遠いがため命中しない場合も多いので、引き付けるか否かは自分の感覚で判断してもらいたい。

ここまで説明した2つの攻撃形態が2回で1セットになっている。つまり、ダメージを与えることによって第1形態→第2形態→第1形態→第2形態と変化し、2回目の第2形態時に体力ゲージが半分になると第3形態へ移行する。

最終形態はボスが宙高く舞い、両手に気合いを溜めてファイアーボールを10発投げてくるモードになる。10発飛んでくるファイアーボールのうち、実際にダメージをくらうのは5発分。だから画面外へ飛んでいくものは、射撃する必要がないことを知っておいてほしい。

ボスがパワーを溜めはじめるところから判定が存在するので、的確に狙い定めて射撃しよう。約半分残った体力も、うまくいけば2回の攻撃が終わるまでに減らすことも可能だぞ。

最後のファイアーボールは重なってる場合が多いので注意!



STEAGE-4 BOSS

EMPEROR type α



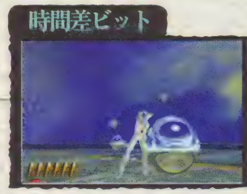


WEEK POINT

いよいよ最後の戦いになるラスボス、究極の生命体で作られたEMPEROR戦。すべてが謎とされているが、どうやら体内にある核がヤツの弱点になっているようだ。未知なる生命の攻撃だ、油断はするな！

EMPEROR 第1形態

時間差ビット



ビットが順序よく1個ずつ計4発飛んでくる。

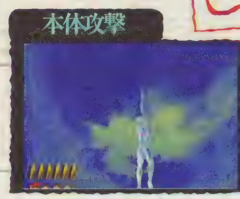
同時ビット



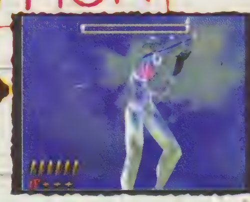
4発同時のビット攻撃。重なってる場合が多いので注意。

CAUTION

本体攻撃



ビットが集中、合成して剣を作り出す。



接近してきて斬り付けられる。引き付けて射撃しよう。

EMPEROR 第2形態

JUDGMENT type28



縦揺れ、または横揺れをしながら直線的に突進してくる。

HIEROPHANT type B05



出現時は攻撃無判定。ジャンプ攻撃になったら射撃だ。

TOWER type8000



「て」と書く感じの攻撃軌道を覚えよう。

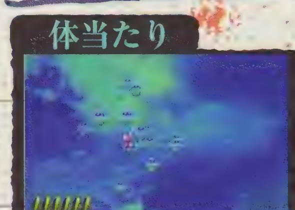
STRENGTH type205



動いた瞬間を狙うのが理想。外しても最後まで諦めべからず。

EMPEROR 第3形態

体当たり



これといった攻撃もなく、ただ宙を移動する感じ。

DANGER



近付くとビットが光輝き、体当たりの前兆がある。

第1形態～ビットの動きに注意しろ!～

第１形態はEMPERORの回りを浮遊している”ビット”の攻撃が主になる。ビットが１個ずつ計4発飛んでくるのと、同時に4個飛んでくる攻撃。さらにボスの回りを浮遊しているすべてのビットが右手に集まり、合成する。そして剣を作り出し、ボスが直接斬り付けにくる。この3パターンの攻撃が第１形態となる。

基本的にビットが飛んでくる攻撃は、ステージ5ボスMAGICIANが放つファイアーボールとは異なり、画面外へ向かって飛んでいても、直前で軌道修正をして必ず向かってくる。そのため、ビットはすべて射撃して撃ち返さなければならないということを忘れずにいよう。また、ビット攻撃はそのときの難易度で飛んでくる速度、ビットの間隔が変わるようになっているのも忘れてはならない事柄だぞ。

ビットが合成して剣を作り出し、ボスが突っ込んでくる攻撃は、体内にある赤い核を１発射撃すれば動きを止められる。ただ、移動が素早いため狙撃は困難だ。確実に回避するなら、ボスが突っ込んできて、斬り付ける瞬間に動きが止まったとき。ここなら核も固定されているので、狙いやすいだろう。

これらの攻撃はボスの体力が約3分の2弱になるまで続く。斬り付け時の射撃でダメージを与えるが、極めて少量。ビット攻撃がはじまる瞬間に、余裕があるだけ撃ち込むのがコツだぞ。


ボスが移動しているときは無敵。ここでボスの次の動きに集中……。


攻撃がくるまで、とにかく撃ち込むのだ！

第2形態～ビットが繰り出す過去のボスたち～

EMPERORの前にビットが集結して合成をはじめる。次の瞬間、合成から作り出されるのは、なんと過去に戦ってきたステージ１からステージ4までのボスたちなのだ。攻撃は本来のパターンの中から一部の動きをしてくるほか、もちろん弱点もまったく同じポイントで作られている。この生命体が作り出した、ボスたちのオンパレードが第２形態の攻撃になる。

JUDGMENT（ズイール)は、小刻みに縦揺れ、もしくは横揺れをしながら直線的に突っ込んでくる攻撃。ズイールが出現したときはボスが影にならず、唯一大ダメージを与えるチャンスだが、ダメージを負わないためにも、ここはおとなしくズイールを射撃するのが利口だ。

HIEROPHANTはジャンプ攻撃。出現するボスたちの中では、もっとも簡単になる。出現したときはすでに弱点が開いた状態になっているが、無判定。ステージ2同様、ジャンプして体力ゲージに隠れているときくらいを目安に狙い撃ちすると回避しやすいだろう。

TOWERは単独で出現。慣れないうちは、もっともダメージをくらってしまう。現われると同時に口元を光らし、画面上に「て」という字を書く感じの軌道で噛み付きにくる。この攻撃、実は難度で攻撃スピードは変わるものの、噛み付きまでの軌道は毎回同じになっているのだ。だからまずは軌道を覚え、自分の狙いやすい部分を作ったほうがいいだろう。

STRENGTHは結構近くに現われ、すべる感じで移動して近寄ってくる。攻撃はチェーンソーで斬られるものだが、これを回避するのは結構難しい。というのも、動きだすまで弱点には判定がなく、動いたのを確認する必要があるからだ。コツは出現したSTRENGTHの頭上を狙って、あらかじめ照準を合わせておき、動いたと思ったら瞬間に射撃する。個人差で反応が多少変わるが、そこらへんは経験で解消だ。これらが雑魚ボスの攻撃パターンだ。なお、出現する割合は難易度で選択されている。


JUDGMENT出現時は、一応ボスに直接ダメージを狙えるぞ。


TOWERの攻撃は敏速。だが、攻略性は高いのだ。

第3形態～クライマックス～

いよいよ戦いに終止符を打つときがきた。EMPERORが体内に取り込んでいた核はむき出しの状態になり、いくらビットが高速で周回し、銃弾を防御しようとしても、もはやその姿は瀕死、悪あがきと考えていいだろう。

最終形態の攻撃は、核が接近してきてビットによる体当たりを試みるもの。接近するとビットは光輝き、攻撃の前兆になっている。が、その間に射撃を4発核に命中させることで、体当たり攻撃をキャンセルさせることができる。

もとより、この形態は弱点となる核に常時判定があるため、とにかく狙い撃ちし、ダメージを与えることだけを考えるだけ。そのため、体当たり攻撃をくらってしまう恐れも、同時になくなるということだ。

EMPERORは宙を自由に移動するので、かなり遠くになってしまう。が、このときも判定は存在する。撃って撃って撃ちまくれ！

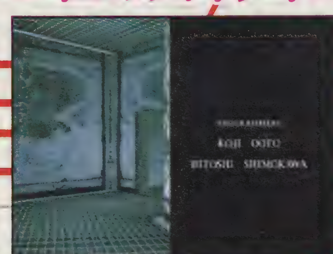
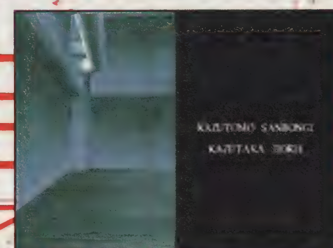

ビットが光輝いたときは体当たりの前兆。気合いを入れて射撃だ！

THE HOUSE OF THE DEAD 2`S ENDING

前作ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドではエンディングが3種類存在した。
普通のエンディングは、キュリアン邸を振り返るだけだが、
グッドエンディングでは主人公の恋人であるソフィーが生き返ってローガンのもとに走ってくる。
バッドはそのソフィーがなんとゾンビになって近寄ってくるというキツイものだった。
さて今作にはどんなエンディングが待っているのだろうか？

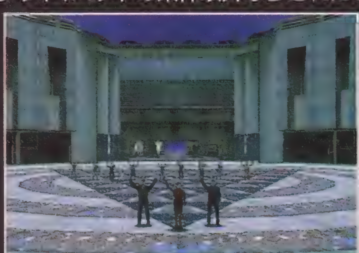
エンディングは3種類存在する



通常のエンディング

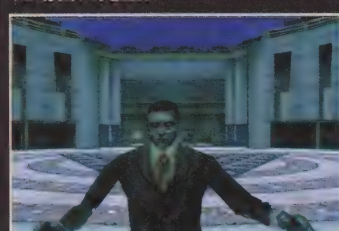
ビルの外に出るとエイミー、ハリー、Gの3人と街の人が手を振っている。発生はグッド、バッドの条件以外ならこれになる。



仲間たちと街のみんながお出迎え。ノーマルな感じ。

バッドエンディング

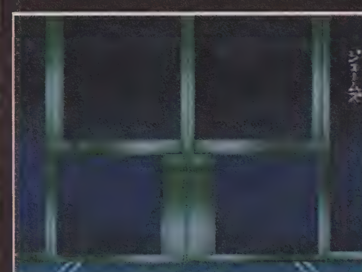
なんとゴールドマンがゾンビ状態に！発生条件は、1Pプレイ時に点数の下1桁が0か、2P時に合計得点の下1桁が0になった場合に発生。



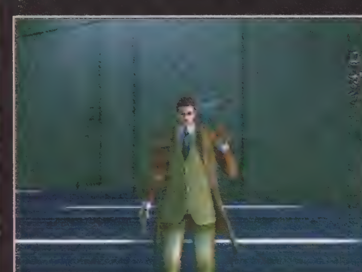
ゾンビ状態のゴールドマン、前作よりはいいか。

グッドエンディング

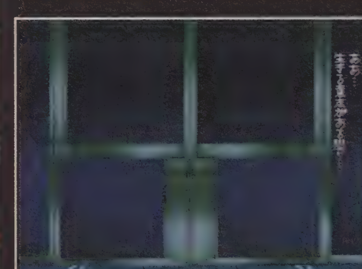
発生条件はプレイヤーランキングが「RAN K1 Special Agent」になった場合に発生。詳細は下の写真を。



ビルから出る前に誰かに呼び止められる。



そこにはHOD1の主人公ローガンの姿が！



新たに決意を固める主人公。グッドな感じだ。

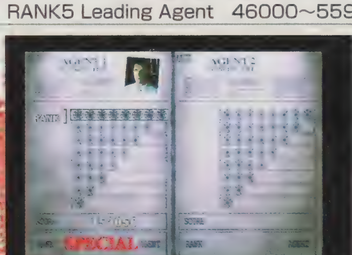
プレイヤーランキング表示

ゲームクリア後にプレイヤーランキングが表示される。ランクは以下の8つ。上を目指してがんばろう。

RANK1 Special Agent　8000点～
RANK2 Top Agent　72000～79999点
RANK3 Expert Agent　64000～71999点
RANK4 Master Agent　56000～63999点
RANK5 Leading Agent　46000～55999点
RANK6 Standard Agent　36000～45999点
RANK7 Average Agent　24000～35999点
RANK8 Rookie Agent　0～23999点



2P時のエンディング前のデモ。ゲーリーとの会話になる。



クリアしないとこの画面は出てこないぞ。

2Pプレイのススメ

いつも1人でプレイしている人も多いと思うが、2Pならではのイベントもあるぞ。たまには2人でやってみよう。

数々のゾンビどもを打ち倒し、
見事ローガンとは出会えたであろうか?
数多くの修羅場を潜り抜けてきた君にとって
ここから始まる詳細なデータは、
必ずや次の機会に役立つことになるだろう。
さらなる市民救出のために
少しでも参考にして欲しい…。

Dreamcast HOD2's Story
Zombie Report
Boss Report

The House of The Dead2



発売日：3月25日
価　格：5800円（ソフト単体）
　　　　7800円（ガンセット）

1999.3.25 Dreamcast版 The House of the Dead2 発売

完全移植！＋αがおもしろい！

昨年末アーケードに登場した「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」が本ムックの発売日である今日3月25日に発売された。アーケードでやってきたものの、あそこが抜けられなくて…、なんて人は、ぜひとも買っておきたいソフトだね。もともとドリームキャストとNAOMIとの連携はバツグン（RAM容量が違うだけでエンジンは一緒だから当然だけどね）なだけに、当然のことながら完全移植がなされているぞ。それは、このページに掲載されている写真を見てもらえれば一目瞭然だろう。他のページの写真がアーケード版、このページに載っているのがドリームキャスト版、区別できる人ははたしているのかな？





完全移植は今や当然！アーケードと同じならアーケードでやればいいや！なんて考えてしまう人も多いと思う。でも、このドリームキャスト版の「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」はもちろんそんな人のことを考えて、いろいろな新しいモードを加えている。

モードを一つ一つ見てみると、アーケードモード、オリジナルモード、トレーニングモード、ボスモードとなんと4つも用意されている。

・アーケードモード

アーケードモードは、アーケード版を忠実に再現したモード。家でやり込んで、アーケードでみんなをアッといわせたいよね。

・オリジナルモード

オリジナルモードは、ゲーム中に獲得したアイテムを使ってクリアを目指すモード。アーケード版（モード）ではシステムページで紹介したとおり、ダイヤや金のコイン、金のカエルな

ボーナス得点を得られるものだけだったが、このオリジナルモードでは、一度に6発の弾が連続で発射できるマシンガンや弾のストックが2プラスされるチャンバー+2、通常の弾丸の威力が1.2倍になるパワーアップ1.2、弾が散らばって広範囲を狙うことができる散弾銃、プレイヤーの姿がノンプレイヤブルキャラクターであるエイミーに変わるエイミーの着ぐるみなど、様々なアイテムが用意されている。これらも一部ということなので、どんなアイテムがあるか非常に楽しみ。

で、実際これらのアイテムをどうやって獲得するかというと、これはアーケード同様、街中にある樽やドラム缶を撃つと出現し、さらにこれを撃つと獲得できる。獲得したアイテムは「トランクの中」に入れられ、次のゲームから選択できるようになる。

またアイテムを組み合わせることによって絶大な効果を得られるものもあるというから、いろいろな組み合わせを試してみたいね。例えばパワーアップ1.2とマシンガンを組み合わせて最強に強まるなんてこともできるのかな?

・トレーニングモード

トレーニングモードは「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」の主人公キャラクターであるジェームスが教えてくれるゲームの基本的テクニックを学べるモード。普通のガンシューティングと違って1発ではなかなか倒せないゾンビが多いゲームだけあって、このモードでの練習は重要になるはず。

・ボスモード

ボスモードはその名の通り各チャプターに登場するボスと対決して、倒すまでの時間を競うタイムアタックモード。ボス戦が苦手って人もこのモードで練習しておきたい。ちなみにこのモードにはコンティニューはないぞ!実力勝負。

また、このゲームには当然のごとくオプションが用意されていて、各種設定を行うことができるんだけど、特出すべきはやはりサウンドテストモードかな。アーケードでは周りのゲームの音やプレイに集中していてBGMがなかなか聞けない、なんてことがあるよね。そんな人にもってこいのこのモード、もうドリームキャスト版「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」を買うしかないよね。

ドリームキャスト・ガンをゲットせよ!

確かにこのドリームキャスト版「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」、ソフトだけ買ってきてすぐプレイはできる。ドリームキャストコントローラでプレイすることは可能だ。照準はアナログ方向キーでも操作できるし、細かい設定も行える。使うボタンも考えられていて、「弾を撃つ、リロード、照準のスピードアップ、照準を画面中央に移動させる」など通常のコントローラで考えられる最適な操作方法といえるだろう。でも、やっぱりガンで遊びたいよね。アーケードでプレイしてきた人はもちろん、ドリームキャスト版で練習してアーケードでデビューしよう、なんて人も多いだろうし…。

そんな人に向けてセガはちゃんとドリームキャスト用のガンコントローラを用意してくれたぞ。その名も「ドリームキャスト・ガン」だ!やっぱりガンじゃないと、バンバン撃つ爽快感は味わえないよね。このガンが同梱された「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2 ガンセット」が発売されるから、どうせならこっちを買おう。

さらに、現在発売中の「ぷるぷるぱっく」にも対応してるから、銃を撃ったときやダメージをくらったときの衝撃が振動で伝わってくるぞ。アーケード版でできなかったことだけにちょぴっと悔しい感じもするが、「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」ファンには喜ばしいこととして許すとしよう。

ぷるぷるぱっく

発売中
価格:1800円



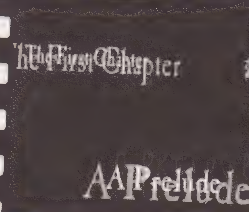


発売日:3月25日

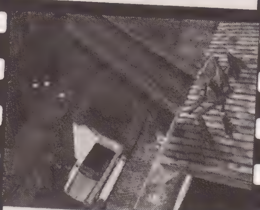
ドリームキャスト・ガン

THE HOUSE OF THE DEAD2'S STORY

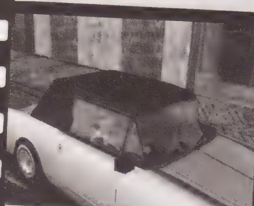
前作ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドが人気を博したのは何故だったのだろうか。ゾンビという新しい題材を使ったからか？なかなか倒せないゾンビを撃ちまくる爽快感があったからか？そのどちらもある意味正しいといえるだろう。だが、もっと本質的なところで考えると、１面からいきなり主人公の恋人が敵に殺されてしまうというショッキングなストーリーがあったからではないだろうか。そんなストーリー性の強さは今作にも色濃く残されている。



Chapter 1



中世ヨーロッパを思わせる街並みを一台の車が駆け抜ける。運転手はジェームズ。このゲームの主人公、つまりは君だ。



ジェームズ「Gとの待ち合わせ場所はあそこだな」



ジェームズ「何!?」



ズイール「Gの始末はすでに終えた。これはまだほんの序章だ」



ズイール「次はおまえだ」



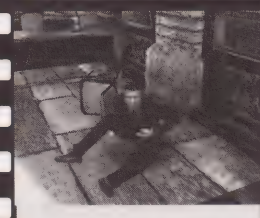
ズイール「行け、しもべ達よ！」



図書館の中でジェームズが見たのは傷ついたGだった。



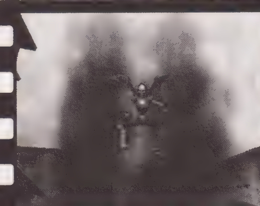
G「ジェームズか…不覚にもやられた。想像以上に敵は巨大だ」



ジェームズ「サンキューG」
Gからゾンビどもの情報が詳細に書かれたファイルを受け取り先を急ぐジェームズ。



ジェームズ「Gの血の跡だ…」
Gに傷を負わせた敵がこの近くにいることを確信した。



ズイール「俺様の忠告も効き目がなかったようだな。おまえもGのようにのたうち回るがいい！」



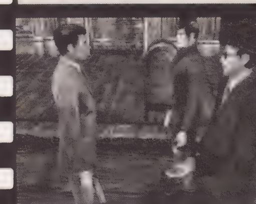
ズイールが最後の断末魔をあげる。
「ゴールド様アァァァ！」



エイミー「ジェームス」

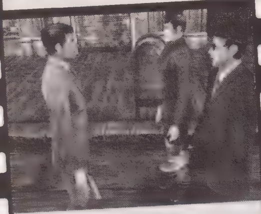


ジェームス「エイミー、ハリー」



エイミー「無事だったようね」
ジェームス「それよりこの街の状態はいったい何なんだ」

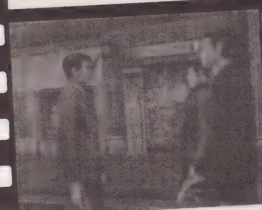
The House of The Dead 2



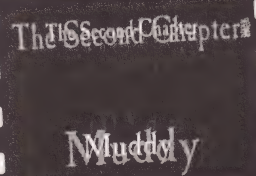
ハリー「わからない…が1998年のキュリアン邸事件と非常に酷似している」
ジェームス「あの事件と!?」



ハリー「ジェームズは街の混乱を抑えてくれ。次はこの先のサンセット橋で落ち合おう。頼んだぞジェームズ」



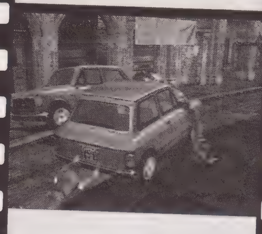
ジェームズ「ああ、もう手加減はしない」



Chapter2



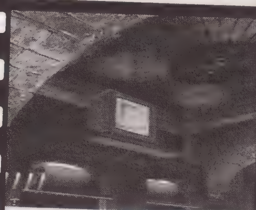
ゴールドマン「AMSの犬めが…とうとう動きだしたか」



街人「うわ！助けてくれ！」



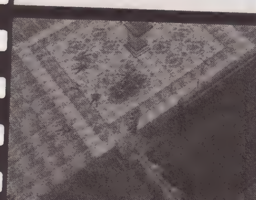
ジェームズ「何!?」(→チャプター2シューティングポイント1へ)



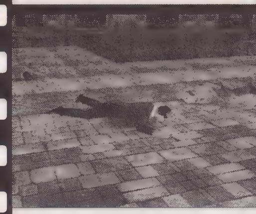
（そのころサンセット橋では）TVより。



アナウンサー「現在サンセット橋上空です。何者かに…街の人々…倒さ…一刻も早い…事態の収拾を」



ジェームス「急がねば」



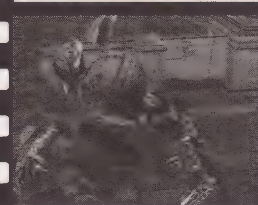
サンセット橋に到着したジェームズ。
ジェームズ「ひどい有り様だ」
ハリー「ジェームズ」



ジェームズ「エイミー、ハリー、街の混乱は広がるばかりだ！」
ハリー「それなんだがゴールドマン…」



ジェームズ「ちょっと待ってくれ！話は後だ」
2面ボスハイエロファントとの戦闘が始まる。



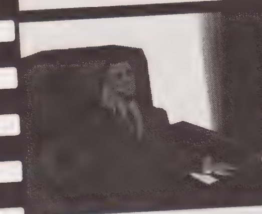
ハイエロファントをやっとの思いで倒したジェームズ。



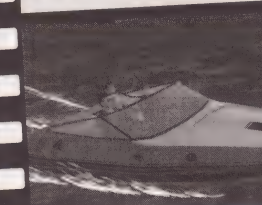
ジェームズ「誰の仕業だろうと好き勝手にはさせん！」



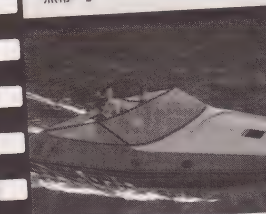
Chapter3



ゴールドマン「しばらくぶりだなAMS諸君。私だよゴールドマンだ」



ハリー「先ほどの続きだが1998年のキュリアン邸事件の黒幕…」



ハリー「奴の名こそゴールドマン。世界有数の財閥のトップでありゲノム理論の権威者」



ジェームズ「なんとしてでも奴の目的を阻止しなければ…」



ゾンビとの戦闘中AMSから連絡が。
エイミー「はい、こちらエイミー」



エイミー「先ほどゴールドマンから私たちに伝言があったそうだわ」
ジェームズ「何、ゴールドマンから!?」



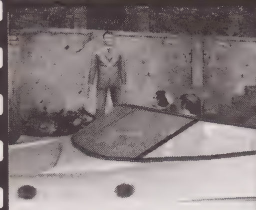
エイミー「ええ…そうらしいわ。街の北側にあるコロシアムで待っていると」



ハリー「コロシアムか…罠かもしれないが…とにかく進もう」



ハリー「ジェームズは地下から進んでくれ。俺達は上から進んでいく」
ジェームズ「ああ、わかった」



エイミー「何かあったら連絡するわ」



ジェームズがタワーを倒すと、
エイミー「ジェームズ！すぐ来て…大変な状況なの！」



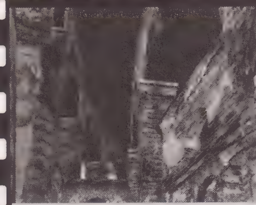
Chapter4



ゴールドマン「役者と舞台はそろった。あとは機会…」



ジェームズ「エイミーとハリーの身に何が!?急いで行かなければ」



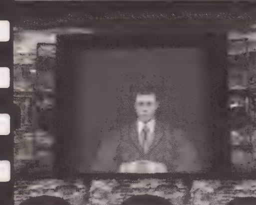
コロシアムにようやくたどり着いたジェームズ。



ジェームズ「ここはコロシアムか!?」



スクリーンにゴールドマンの姿が！
ゴールドマン「AMS諸君、私がゴールドマンだ」



ゴールドマン「君らが私の邪魔をするのは構わないが、いずれどちらが正しいのか解る時が来るだろう」



ゴールドマン「それでは私からの素敵なプレゼントをあげよう。左を見たまえ」



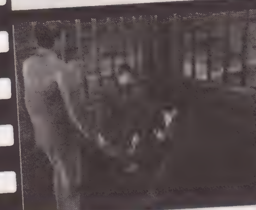
せりあがってくる鉄格子の中にエイミーとハリーの姿を見たジェームズ。
ジェームズ「エイミー、ハリー」



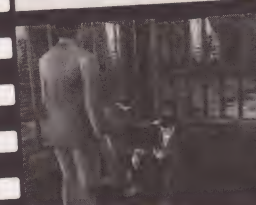
ゴールドマン「ではAMS諸君、いずれ会える時を楽しみに…」



ストレングスをようやく倒し、折の中に閉じこめられているハリーとエイミーを助けに行くジェームズ。



ジェームズ「エイミー、ハリー、大丈夫か」



エイミー「私はどうにか…ただハリーが…」
ジェームズ「なんてことだ」



ハリー「ジェームズ、街の広場に車を止めてある…奴はこの先のA0063地点のビル最上階にいる。行け…ジェームズ」



ジェームズ「サンキュー、ハリー。ゴールドマン、貴様の野望…湖の俺が断つ！」



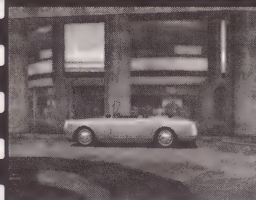
Chapter5



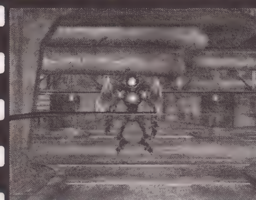
ゴールドマン「我がエンペラーの目覚めは近い…早く来いAMS諸君」



ジェームズ「A0063ポイントはこの先だな。やけに静かだ…」



ジェームズ「この車だな、先を急がねば」



車を走らせていると突然ステージ1で倒したはずのズイールが現れた。
ジェームズ「何!?貴様は…」



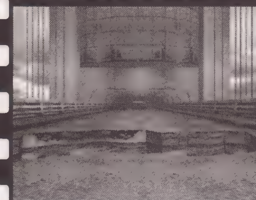
ズイール「ゴールドマン様が再びくれたこのチャンス。この先に行けると思うなよ。行け、クアールよ！」



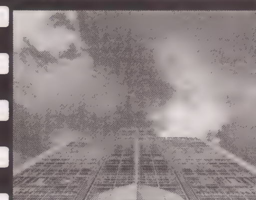
力なく墜落するズイール。
ジェームズ」覚えておくんだな、チャンスは2度もないということを！」



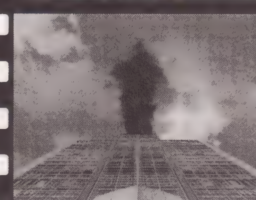
さらに復活劇は続く。今度はハイエロファントがジェームズに襲いかかる。



ジェームズをもう止めることはできない。
ジェームズ「残念だったな。おとなしく眠ってな！」



ビルにようやくたどり着いたジェームズ。
ジェームズ「このビルがゴールドマンの本拠地か」



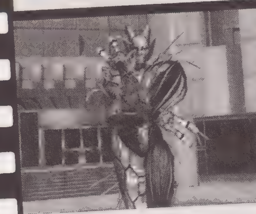
ジェームズ「何!?」
突然爆発したビルに驚くジェームズ。



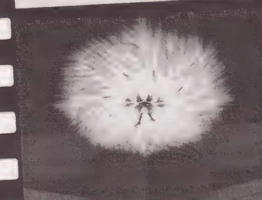
ジェームズ「まさか…貴様は…」
キュリアン邸事件のラスボスだったマジシャンが現れた。



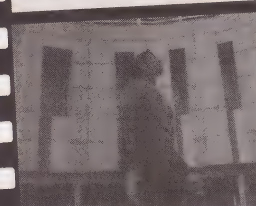
マジシャン「…この時を待っていた。お前に先はない」



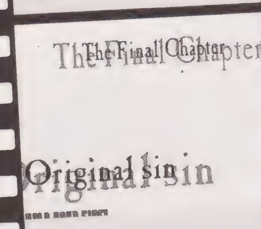
マジシャン「私に倒されるか、あるいはエンペラーに倒されるか。いずれにしろ、それがお前の運命」



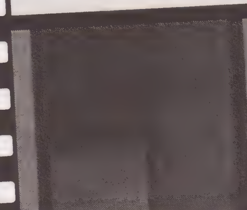
マジシャンをようやく倒したジェームズ。



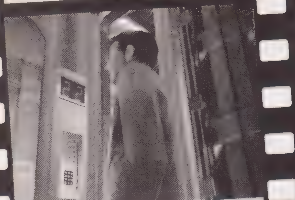
ジェームズ「運命は自分で切り開くもの。貴様ごときにやられはしない！」



Final Chapter



ゴールドマン「とうとうたどり着いたか…AMS諸君。運命の扉は開かれる…」



ビルの中を進むジェームズ。
ジェームズ「まるで中に招かれているようだ。後戻りはできない…前進あるのみ」



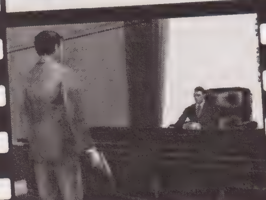
50階にたどり着いたジェームズが見たものはゾンビの研究室であった。
ジェームズ「なんだここは!?」



ゴールドマン「待ちわびたぞ…AMS諸君」
ジェームスにゴールドマンは話しかけた。



ジェームズ「ゴールドマン！貴様は何をしているのかわかっているのか！」



ゴールドマン「全て承知の上、わからないのか？」



ゴールドマン「生物界のバランスを乱してきた人間…今まで自然界に対して犯してきた罪…」



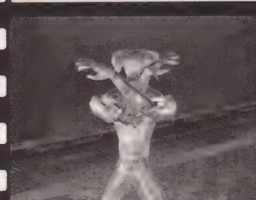
ゴールドマン「人間本来が背負っている原罪…人間の一つ上に生物を創り本来あるべき自然の姿に戻す！」



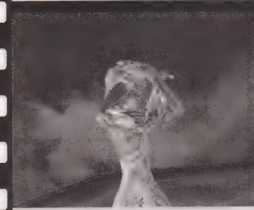
ゴールドマン「さあ最後の戦いだ。生物界の頂点に支配者は2人もいらない。出でよ！新しき支配者"エンペラー"」



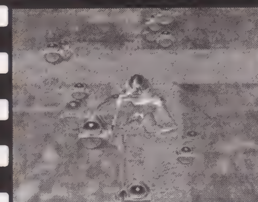
激しい閃光の後、エンペラーが誕生した。



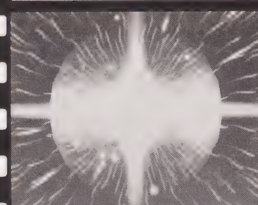
エンペラー「ワタシハ…ワタシハ…シゼンカイノチョウテンイタツモノ。ニンゲンヲホロボスモノ…ニクムモノ」



エンペラー「ワタシハ"エンペラー"」



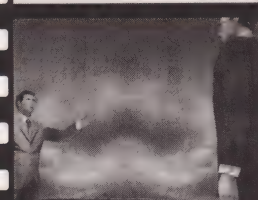
生物界の頂点に立つのはエンペラーではなかった。ただの人間だった。
エンペラー「ワタシハ…ワタシハ…」



爆発するエンペラー。これで全てが終わったのか？



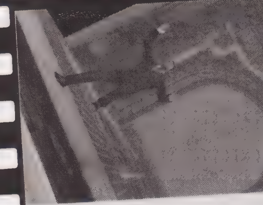
ジェームズ「ゴールドマン！」



ゴールドマン「AMS諸君、これで全てが終わったわけではない」
ジェームス「言いたいことはそれだけか！」



ゴールドマン「いずれ私の…第二第三の後継者が現るだろう。さらばだAMS諸君」



自ら身を投じるゴールドマン。地上50階からだ。まさか助かるまい。



ジェームズ「ゴールドマン…第二第三の後継者がこれから現れようと俺は戦っていく」



ジェームズ「人が…生きようと思う意志がある限り…」



ジェームズ「さらばゴールドマン」

パーツ別ダメージ変化とランクの関係



このゲームには、進行するとともに難度が変化していくことはシステムページでも述べたとおり。では実際、ランクが敵キャラクターに与える影響にはどんなものがあるのか。また、各ゾンビの体力設定とダメージ変化を明らかにするぞ。

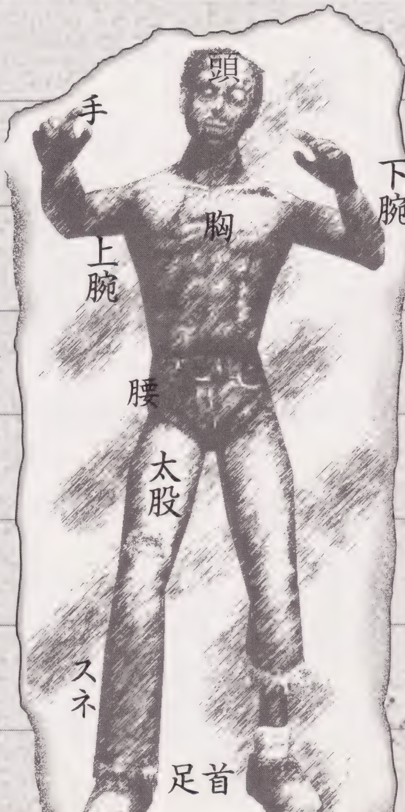
全ゾンビ体力設定一覧

デビッド	100	ジョニー（遠方投げ）	70	ランス	130
スティーブ	110	セシル	100	エリック	230
リッキー	130	ジョニー	140	モゥラー	1
パトリック	150	緑エビタン	90	ブヨ	1
フランクリン	150	赤エビタン	1	死鳥	1
カゲオ	90	黒エビタン	180	死魚	1
カゲオJ	60	グレゴリー	220	キセイチュウ	1
ケン	150	ランディ	100	デビロン	1
ボブ	220	ミッキー	130	ブエール	1
ピーター	100	ライアン	150		
マックス	250	キース	140		

左の表の見方

各数字は、敵の身体のパーツに弾を1発当てたときに与えるダメージです。
例）デビッドの胸に1発の弾を当てると、100（デビッドの体力）－50（ダメージ）＝50（デビッドの残り体力）
になります。残り体力が0になった時点で敵を倒したことになります。

表における「頭100→120→140→160」は、頭に1発当てたときは100のダメージを与えることができることを意味しています。
つまり、身体の同じパーツに弾を当てていくと、敵に与えるダメージがより増えていきます。他のパーツも同様になります。



右の表の見方

敵に与えられるダメージはゲーム中の難度によっても左右されています。
難度が高いほう（数字が高いほう）が敵に与えるダメージが低くなっていきます。ただし、頭のダメージは難度には左右されないようになっています。

一番上の数字はゲーム中の難度になっています。
難度が5のときに胸に弾を当てるとダメージを50与えられるが、難度が12の場合にはダメージを30（50-20）しか与えられなくなってしまいます。

該当する敵：デビッド、スティーブ、フランクリン、カゲオ、カゲオJ、ケン、ピーター

	1		2		3		4		5		6
頭	100	→	120	→	140	→	160				
胸	50	→	60	→	70						
腰	35										
上腕	25	→	35								
下腕	25	→	30								
手	25	→	30	→	35						
太股	20	→	30								
スネ	20	→	25								
足首	20										

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
頭						0										
胸	20	15	10	5	0	0	-5	-5	-10	-10	-15	-15	-20	-20	-25	-30
腰	20	15	10	5	5	0	0	-5	-5	-10	-10	-15	-15	-20	-20	-20
上腕	20	15	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
下腕	20	15	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
手	20	15	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
太股	15	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
スネ	15	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
足首	15	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15

該当する敵：リッキー、パトリック

	1		2		3		4		5		6
頭	100	→	120								
胸	35	→	45	→	55						
腰	30										
上腕	25	→	35								
下腕	20	→	25								
手	15	→	20	→	25						
太股	25	→	35								
スネ	20	→	25								
足首	15										

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
頭						0										
胸	20	15	10	5	5	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-20
腰	15	10	10	5	5	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
上腕	15	10	5	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
下腕	15	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
手	15	10	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-10
太股	15	10	5	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
スネ	15	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
足首	15	10	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-10

該当する敵：ジョニー、セシル、ライアン

	1		2		3		4		5		6
頭	100	→	120								
胸	45	→	55	→	65						
腰	35										
上腕	30	→	40								
下腕	25	→	30								
手											
太股	20	→	30								
スネ	20	→	25								
足首	15										

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
頭						0										
胸	20	15	10	5	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-20	-25
腰	20	15	10	5	5	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-20
上腕	15	10	10	5	5	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
下腕	15	10	5	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
手																
太股	15	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
スネ	15	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
足首	15	10	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-10

該当する敵：緑エビタン、黒エビタン

	1		2		3		4		5		6
頭	100	→	120								
胸	40	→	50	→	60						
腰	40										
上腕	25	→	35								
下腕	25	→	30								
手	20	→	25	→	30						
太股	20	→	30								
スネ	20	→	25								
足首	20										

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
頭						0										
胸	20	15	10	5	5	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-20
腰	15	10	5	5	0	0	-5	-5	-10	-10	-15	-15	-20	-20	-25	-25
上腕	20	15	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
下腕	20	15	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
手	15	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
太股	15	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
スネ	15	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
足首	15	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15

該当する敵：マックス、エリック

	1		2		3		4		5		6
頭	100	→	120	→	140	→	160				
胸	40	→	50	→	60						
腰	35										
上腕	25	→	35								
下腕	20	→	25								
手											
太股	20	→	30								
スネ	20	→	25								
足首	20										

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
頭						0										
胸	20	15	10	5	0	0	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15	-20	-20
腰	20	15	10	5	5	0	0	-5	-5	-10	-10	-15	-15	-20	-20	-20
上腕	20	15	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
下腕	15	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
手																
太股	15	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
スネ	15	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
足首	15	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15

該当する敵：ボブ

	1		2		3		4		5		6
頭	100	→	120	→	140	→	160				
胸	30	→	40	→	50	→	60	→	70		
腰	20										
上腕	20	→	25	→	30	→	35	→	40		
下腕	20	→	25	→	30	→	35	→	40		
手	15	→	20	→	25	→	30				
太股	20	→	25	→	30	→	35	→	40	→	45
スネ	20	→	25	→	30	→	35	→	40	→	45
足首	15	→	20								

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
頭						0										
胸	25	20	15	10	5	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
腰	15	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
上腕	15	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
下腕	15	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
手	15	10	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-10
太股	15	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
スネ	15	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
足首	15	10	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-10

該当する敵：グレゴリー

	1		2		3		4		5		6
頭	100	→	120								
胸	60	→	70	→	80						
腰	30										
上腕	25	→	35								
下腕	20	→	25								
手	20	→	25	→	30						
太股	20	→	30								
スネ	20	→	25								
足首	15										

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
頭						0										
胸	20	15	10	5	0	0	-5	-5	-10	-10	-15	-15	-20	-20	-25	-30
腰	25	20	15	10	5	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
上腕	20	15	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
下腕	15	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
手	15	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
太股	15	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
スネ	15	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
足首	15	10	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-10

該当する敵：ランディー、ミッキー、キース、ランス

	1		2		3		4		5		6
頭	100	→	120	→	140	→	160				
胸	40	→	60	→	80						
腰	40										
上腕	25	→	35								
下腕	20	→	25								
手	20	→	25	→	30						
太股	20	→	30								
スネ	20	→	25								
足首	20										

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
頭						0										
胸	20	15	10	5	5	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-20
腰	15	10	5	5	0	0	-5	-5	-10	-10	-15	-15	-20	-20	-25	-25
上腕	20	15	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
下腕	15	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
手	15	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
太股	15	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
スネ	15	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
足首	15	10	5	5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15

Final Chapter

ボスキャラクター

---READ.TXT---

さて最後のチャプターでは、各面のボスキャラクターについて内部的に秘められているデータを明らかにしよう。ボスで詰まっている人はこいつを読んで練習だ。

JUDGMENT

ボスにたどり着いたときのゲームの難度を見て、ボス攻撃ダメージを設定する。

1P時の弾1発によるボス（ズイール）ダメージ	30
1P時の弾1発によるボス（クアール）ダメージ	1
2P時の弾1発によるボス（ズイール）ダメージ	25
2P時の弾1発によるボス（クアール）ダメージ	1

※ステージ1とステージ5共に共通

※飛んでいるほうのボスをズイールといい、鎧のほうをクアールと呼ぶ。2人合わせてJUDGMENTになる。JUDGMENTの総ライフは300だ。

ボスの攻撃段階は3種類あり、ボス（ジャッジメント）のライフを見て段階を変化させる。

第1段階攻撃→ボスのライフが210まで減ると第2段階攻撃に入る。
第2段階攻撃→クアールの歩きと攻撃モーション、ズイールのパスが速くなる。ボスのライフが90まで減ると第3段階攻撃に入る。
第3段階攻撃→クアールが倒れて、ズイールがプレイヤーに突っ込んでくる。

第1段階攻撃と第2段階攻撃

ボスにたどり着いたときのゲーム中の難度を見て、始めのズイールパスを設定する。

ズイールパス

A	B	難度
0%	100%	難度0に対応
10%	90%	難度1に対応
20%	80%	難度2に対応
30%	70%	難度3に対応
40%	60%	難度4に対応
50%	50%	難度5に対応
50%	50%	難度6に対応
60%	40%	難度7に対応
60%	40%	難度8に対応
70%	30%	難度9に対応
70%	30%	難度10に対応
80%	20%	難度11に対応
80%	20%	難度12に対応
90%	10%	難度13に対応
90%	10%	難度14に対応
100%	0%	難度15に対応

※パーセンテージは、A、Bのズイールパスの出る割合を表している。

ex）難度3の場合は、Aのパスが出る場合が30%、Bのパスが出る割合が70%になる。

また、難度によってズイールのパスの速さを調節している。以下、その表になる。

ズイールの速さ／第一段階	
Normalより0.8倍の速さ	難度0に対応
Normalより0.8倍の速さ	難度1に対応
Normalより0.9倍の速さ	難度2に対応
Normalより0.9倍の速さ	難度3に対応
Normal	難度4に対応
Normal	難度5に対応
Normal	難度6に対応
Normal	難度7に対応
Normal	難度8に対応
Normalより1.1倍の速さ	難度9に対応
Normalより1.2倍の速さ	難度10に対応
Normalより1.2倍の速さ	難度11に対応
Normalより1.3倍の速さ	難度12に対応
Normalより1.3倍の速さ	難度13に対応
Normalより1.4倍の速さ	難度14に対応
Normalより1.4倍の速さ	難度15に対応

ズイールパスの速さ／第二段階	
Normal	難度0に対応
Normalより1.1倍の速さ	難度1に対応
Normalより1.2倍の速さ	難度2に対応
Normalより1.3倍の速さ	難度3に対応
Normalより1.4倍の速さ	難度4に対応
Normalより1.5倍の速さ	難度5に対応
Normalより1.5倍の速さ	難度6に対応
Normalより1.5倍の速さ	難度7に対応
Normalより1.6倍の速さ	難度8に対応
Normalより1.6倍の速さ	難度9に対応
Normalより1.7倍の速さ	難度10に対応
Normalより1.7倍の速さ	難度11に対応
Normalより1.8倍の速さ	難度12に対応
Normalより1.9倍の速さ	難度13に対応
Normalより2.0倍の速さ	難度14に対応
Normalより2.0倍の速さ	難度15に対応

※さらに、クアールが攻撃しようとしたときにズイールが上に上がって攻撃命令を行うときのパス（命令パス）も第一段階と第二段階で速さを変えている。

〔命令パス〕→クアールが近づいて攻撃しようとしたときに、ズイールが上に上がって攻撃命令するときのパスのことです。そのパスの速さも第一段階と第二段階では違ったものになっている。

第1段階攻撃…難度に関係なくNormalのスピードに設定。

第2段階攻撃…難度に関係なくNormalのスピードの1.3倍の速さになる。

第一段階攻撃と第二段階攻撃の1P時と2P時の難度の上がり方と下がり方

［ボス（ズイール）攻撃による難度の上がり方］

ボスにダメージを1発与えると難度が1段階上がる。

［難度の下がり方］

ボス（クアール）に攻撃を受けると難度が3段階下がる。ボス（クアール）に弾を8発当てると難度が1段階下がる。

第3段階攻撃

クアールが倒れて、ズイールがプレイヤーに突っ込んできます。ズイールがプレイヤーに突っ込んでくるパスの種類は4通りある。

a	左右に揺れながら直線的に突っ込んでくる
b	上下に揺れながら直線的に突っ込んでくる
c	大きく右に旋回してに突っ込んでくる
d	大きく左に旋回してに突っ込んでくる

※そして難度とズイールの体力によってプレイヤーに突っ込んでくるパスが決定される。

パスの出る割合

a	b	c	d	
50%	50%	0%	0%	難度0に対応
50%	50%	0%	0%	難度1に対応
50%	50%	0%	0%	難度2に対応
40%	40%	10%	10%	難度3に対応
40%	40%	10%	10%	難度4に対応
40%	40%	10%	10%	難度5に対応
30%	30%	20%	20%	難度6に対応
30%	30%	20%	20%	難度7に対応
30%	30%	20%	20%	難度8に対応
20%	20%	30%	30%	難度9に対応
20%	20%	30%	30%	難度10に対応
20%	20%	30%	30%	難度11に対応
10%	10%	40%	40%	難度12に対応
10%	10%	40%	40%	難度13に対応
10%	10%	40%	40%	難度14に対応
10%	10%	40%	40%	難度15に対応

※パスの出る割合…プレイヤーに突っ込んでくるズイールのパスのことです。

ex）難度5の場合はaのパスが40%、bのパスが40%、cのパスが10%、dのパスが10%の割合で出るようになる。

第三段階攻撃時の1P時と2P時の難度の上がり方と下がり方

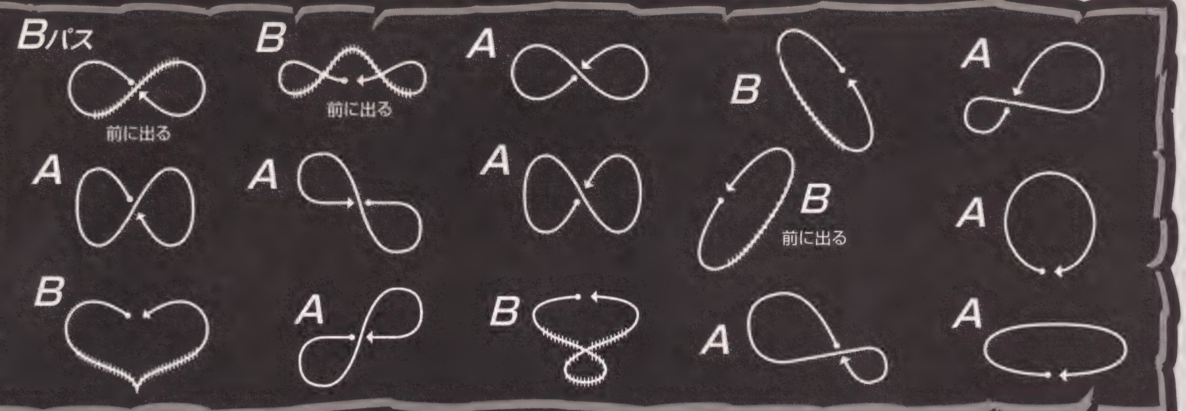
〔ボス（ズイール）攻撃による難度の上がり方〕

ボスにダメージを1発与えると難度が2段階上がる。

〔難度の下がり方〕

ボス（ズイール）に攻撃を受けると難度が4段階下がる。

ズイールのパスパターン



HIEROPHANT

ボスにたどり着いたときのゲームの難度を見て、ボス攻撃ダメージを設定します。

ステージ2のHIEROPHANTのライフ…300
ステージ5のHIEROPHANTのライフ…200

[ステージ2ボス／1P用]

ボス攻撃ダメージ(1P)	難度	ボス攻撃ダメージ(2P)
30ダメージ	難度0に対応	28ダメージ
28ダメージ	難度1に対応	26ダメージ
27ダメージ	難度2に対応	24ダメージ
26ダメージ	難度3に対応	23ダメージ
25ダメージ	難度4に対応	22ダメージ
25ダメージ	難度5に対応	22ダメージ
24ダメージ	難度6に対応	21ダメージ
24ダメージ	難度7に対応	21ダメージ
23ダメージ	難度8に対応	20ダメージ
23ダメージ	難度9に対応	20ダメージ
22ダメージ	難度10に対応	19ダメージ
22ダメージ	難度11に対応	19ダメージ
21ダメージ	難度12に対応	18ダメージ
20ダメージ	難度13に対応	17ダメージ
18ダメージ	難度14に対応	15ダメージ
16ダメージ	難度15に対応	13ダメージ

※ボス攻撃ダメージとは、ボスの弱点に弾を当てたときにボスに与えるダメージ量のことです。
ex.1Pプレイ／難度0のときにボスの弱点に弾を1発当てた→300（ボスのライフ）−30（ダメージ量）＝270（残りボス体力）

1P時／難度の上がり方と下がり方

[ボス攻撃による難度の上がり方]
ボスにダメージを与えると難度が1段階上がり、ボスに与えられるダメージが少なくなる。
[プレイヤーやられ時の難度の下がり方]
ボスに攻撃を受けると難度が3段階下がり、ボスに与えられるダメージが大きくなる。

2P時／難度の上がり方と下がり方

[ボス攻撃による難度の上がり方]
ボスにダメージを与えると難度が1段階上がり、ボスに与えられるダメージが少なくなる。
[プレイヤーやられ時の難度の下がり方]
ボスに攻撃を受けると難度が2段階下がり、ボスに与えられるダメージが大きくなる。

ボス体力による攻撃変化

[ステージ2]
第1段階
体をくねらせて迫ってくる→ボスの体力が23/30以下になると次の段階へ移行
第2段階
ケンケンをして追ってくる→ボスの体力が16/30以下になると次の段階へ移行
第3段階
サカナを飛ばしてくる→サカナ攻撃の3セットが終わる。もしくはボスの体力が10/30以下になると次の段階へ移行
第4段階
ジャンプして攻撃してくる

〔難度によるサカナ飛ばしの間隔〕

サカナ間隔／桟橋	難度	サカナ間隔／サンセット橋
75	難度0 に対応	70
75	難度1 に対応	70
70	難度2 に対応	65
70	難度3 に対応	65
65	難度4 に対応	60
65	難度5 に対応	60
60	難度6 に対応	55
60	難度7 に対応	55
55	難度8 に対応	50
55	難度9 に対応	50
50	難度10に対応	45
50	難度11に対応	45
45	難度12に対応	40
45	難度13に対応	40
40	難度14に対応	35
40	難度15に対応	35

※サカナ間隔とは、サカナが飛び出した後に次のサカナが飛び出すまでの間隔のこと。数字はフレームを意味し、桟橋で難度3の場合は70フレームごとにサカナが飛び出してくる。
サカナは、桟橋とサンセットのいずれも3セット（3回）攻撃が入るようになる。ただし、ボスの体力が10/30以下になるとサカナ攻撃がキャンセルされて次の攻撃に移行する。
1セットの攻撃でプレイヤーが攻撃を受けなければ難度が1 段階上がる。
逆にプレイヤーが攻撃を受けると、1P時で難度が3下がり、2P時で難度が2下がる。
また、サカナモード時にボス本体にダメージを与えても難度が1段階上がるようになる。

[ステージ5]
第1段階
体をくねらせて迫ってくる→ボスの体力が23/30以下になると次の段階へ移行
第2段階
ケンケンをして追ってくる→ボスの体力が15/30以下になると次の段階へ移行
第4段階
ジャンプして攻撃してくる

難度によるセットごとの匹数

	1セット目	2セット目	3セット目
難度0	3匹	4匹	5匹
難度1	4匹	5匹	6匹
難度2	4匹	5匹	6匹※
難度3	4匹	5匹	6匹
難度4	4匹	5匹	6匹
難度5	5匹	6匹	7匹
難度6	5匹	6匹	7匹
難度7	5匹	6匹	7匹
難度8	5匹	6匹	7匹
難度9	6匹	7匹	8匹
難度10	6匹	7匹	8匹
難度11	6匹	7匹	8匹
難度12	6匹	7匹	8匹
難度13	7匹	8匹	9匹
難度14	7匹	8匹	9匹
難度15	7匹	8匹	9匹

※桟橋とサンセット橋共通
難度によって、セットごとのサカナが飛んでくる匹数が変化する。

TOWER

ボスにたどり着いたときのゲーム中の難度を見て、始めのボス攻撃間隔を設定する。

ステージ3ボス第一段階

ボス攻撃間隔	
160~210	難度0に対応
160~200	難度1に対応
160~190	難度2に対応
150~190	難度3に対応
150~180	難度4に対応
140~170	難度5に対応
130~160	難度6に対応
120~150	難度7に対応
110~140	難度8に対応
100~130	難度9に対応
90~120	難度10に対応
80~110	難度11に対応
70~100	難度12に対応
60~90	難度13に対応
50~80	難度14に対応
50~70	難度15に対応

第一段階	
ステージ3のTOWER一首のライフ	45
ステージ6のTOWER一首のライフ	30
1P時の弾1発によるボスダメージ	15
2P時の弾1発によるボスダメージ	9

※ボス攻撃間隔とは、ボスの一首が攻撃した次にボスの-首が攻撃するまでの間隔のこと。数字はフレームを意味し、難度2では160フレームから190フレームの間で次の攻撃が始まる。
※160~190などにしているのは、間隔のランダム性を出すためからだ。

1P・2P時/難度の上がり方と下がり方

[ボス攻撃による難度の上がり方]
ボスにダメージを与えると難度が1段階上がり、ボス攻撃間隔が短くなる。
[プレイヤーやられ時の難度の下がり方]
ボスに攻撃を受けると難度が3段階下がり、ボス攻撃間隔が長くなる。

ステージ3ボス第二段階

真ん中のボスの一首が突っ込んで攻撃を行うのが第二段階になる。
※ステージ6では第二段階の攻撃はない。

第二段階	
ステージ3のTOWER一首のライフ	120
1P時の弾1発によるボスダメージ	10
2P時の弾1発によるボスダメージ	6

1P時のボス攻撃キャンセル…2発
1P時のボス攻撃キャンセル…3発
ボスがプレイヤーに突っ込んで攻撃するときに、この弾数をボスの弱点に当てるとボスの攻撃がキャンセルされて、プレイヤーは攻撃されないことになる。

STRENGTH

ボスにたどり着いたときのゲーム中の難度を見て、始めのボス攻撃ダメージを設定します。

STRENGTHのライフ…300

ボス攻撃ダメージ (1P)	難度	ボス攻撃ダメージ (2P)
26ダメージ	難度0に対応	22ダメージ
24ダメージ	難度1に対応	20ダメージ
23ダメージ	難度2に対応	19ダメージ
22ダメージ	難度3に対応	18ダメージ
21ダメージ	難度4に対応	17ダメージ
20ダメージ	難度5に対応	16ダメージ
19ダメージ	難度6に対応	15ダメージ
18ダメージ	難度7に対応	14ダメージ

ボス攻撃ダメージ (1P)	難度	ボス攻撃ダメージ (2P)
17ダメージ	難度8に対応	13ダメージ
16ダメージ	難度9に対応	12ダメージ
15ダメージ	難度10に対応	11ダメージ
15ダメージ	難度11に対応	11ダメージ
14ダメージ	難度12に対応	10ダメージ
14ダメージ	難度13に対応	10ダメージ
13ダメージ	難度14に対応	9ダメージ
13ダメージ	難度15に対応	9ダメージ

※ボス攻撃ダメージとはボスの弱点（頭）に弾を当てたときにぼすに与えるダメージ量のことです。
またボスの弱点以外の体の部分に弾を当てると難度に関係なく、1発につき1ダメージを与えることができます。

1P時/難度の上がり方と下がり方

[ボス攻撃による難度の上がり方]
ボスの弱点に2発ダメージを与えると難度が1段階上がり、ボスに与えられるダメージが少なくなる。
[プレイヤーやられ時の難度の下がり方]
ボスに攻撃を受けると難度が3段階下がり、ボスに与えられるダメージが大きくなる。

2P時/難度の上がり方と下がり方

[ボス攻撃による難度の上がり方]
ボスの弱点に3発ダメージを与えると難度が1段階上がり、ボスに与えられるダメージが少なくなる。
[プレイヤーやられ時の難度の下がり方]
ボスに攻撃を受けると難度が3段階下がり、ボスに与えられるダメージが大きくなる。

MAGICIAN

ボスにたどり着いたときのゲーム中の難度を見て、第一段階を設定します。

MAGICIANのライフ…450
1P時の弾1発によるボスダメージ…10
2P時の弾1発によるボスダメージ…7

ステージ5ボス第一段階/火の玉

攻撃サイクルは、右手2発→左手2発→両手4発になる。2Pプレイ時は、片手で投げる数が2倍になる。

火の玉の速度	
90	難度0 に対応
88	難度1 に対応
86	難度2 に対応
84	難度3 に対応
82	難度4 に対応
80	難度5 に対応
78	難度6 に対応
76	難度7 に対応
74	難度8 に対応
72	難度9 に対応
70	難度10に対応
68	難度11に対応
66	難度12に対応
64	難度13に対応
62	難度14に対応
60	難度15に対応
50	永久パターン防止の難度

※火の玉の速度とは、火の玉が出現してプレイヤーに当たるまでの時間（フレーム数）をあらわしている。
永久パターン防止…ひとつの段階の攻撃が連続で300秒以上続くと、永久パターン防止の難度に移行する。
そのときに次の段階の攻撃に入ると永久パターン防止はリセットされる。

ステージ5ボス第二段階/移動からの突っ込み

1Pプレイ時は、突っ込み時に弱点に1発当てると攻撃がキャンセルされる。2Pプレイ時は、突っ込み時に弱点に2発当てると攻撃がキャンセルされる。

①	②	③	
25	10	63	難度0 に対応
25	10	63	難度1 に対応
25	10	62	難度2 に対応
24	10	62	難度3 に対応
24	9	61	難度4 に対応
24	9	61	難度5 に対応
23	9	60	難度6 に対応
23	8	60	難度7 に対応
23	8	59	難度8 に対応
22	8	58	難度9 に対応
22	8	57	難度10に対応
22	7	56	難度11に対応
21	7	55	難度12に対応
21	7	54	難度13に対応
20	6	53	難度14に対応
20	6	53	難度15に対応

①移動する時間…プレイヤーの周りを移動する時間で、この後に停止→突っ込み攻撃が入る。
②停止時間…移動して突っ込むときに一瞬停止する時間。
③突っ込んでくる時間…停止してプレイヤーに突っ込み攻撃してくるまでの時間。この時間には攻撃するモーションも含まれている。

ステージ5ボス第三段階／火の玉を複数飛ばす攻撃

火の玉を同時に10発プレイヤーに投げつけてくる。その中でプレイヤーに当たる火の玉は1Pプレイ時に5発、2Pプレイ時には8発になる。

火の玉の速度	
143	難度0に対応
141	難度1に対応
139	難度2に対応
137	難度3に対応
135	難度4に対応
133	難度5に対応
131	難度6に対応
130	難度7に対応
129	難度8に対応
128	難度9に対応
127	難度10に対応
126	難度11に対応
125	難度12に対応
123	難度13に対応
121	難度14に対応
119	難度15に対応
60	永久パターン防止の難度

※火の玉の速度とは、火の玉が出現してプレイヤーに当たるまでの時間（フレーム数）をあらわしている。
永久パターン防止…ひとつの段階の攻撃が連続で300秒以上続くと、永久パターン防止の難度に移行する。

ボス体力による攻撃変化

第1段階→ボスの体力が382.5以下になると次の段階へ移行
第2段階→ボスの体力が337.5以下になると次の段階へ移行
第1段階→ボスの体力が270.0以下になると次の段階へ移行
第2段階→ボスの体力が225.0以下になると次の段階へ移行
第3段階

1P時／難度の上がり方と下がり方

［ボス攻撃による難度の上がり方］
ボスの弱点に1発ダメージを与えると難度が1段階上がる。
［プレイヤーやられ時の難度の下がり方］
ボスに攻撃を受けると難度が3段階下がる。

2P時／難度の上がり方と下がり方

［ボス攻撃による難度の上がり方］
ボスの弱点に1発ダメージを与えると難度が1段階上がる。
［プレイヤーやられ時の難度の下がり方］
ボスに攻撃を受けると難度が3段階下がる。

EMPEROR

ボスにたどり着いたときのゲーム中の難度を見て、第一段階を設定します。
EMPERORのライフ…400
1P時の弾1発によるボスダメージ…12
2P時の弾1発によるボスダメージ…7

ステージ6ボス第一段階（ビット飛ばし、ビット同時飛ばし、突っ込んでからの切り）

第一段階の攻撃は、ビット飛ばし、ビット同時飛ばし、突っ込んでからの切りの3種類ある。
第一段階の最初の攻撃はビット飛ばしで固定されており、その次からは難度に応じてランダムで繰り出されるようになっている。

［ビット飛ばし］…ビットが1P時に4つ、2P同時プレイ時に6つ次々に飛んでくる。

ビットスピード	ビット間隔	難度
92	44	難度0 に対応
88	42	難度1 に対応
84	40	難度2 に対応
81	38	難度3 に対応
78	37	難度4 に対応
76	36	難度5 に対応
74	36	難度6 に対応
72	35	難度7 に対応
70	35	難度8 に対応
68	34	難度9 に対応
66	34	難度10に対応
64	33	難度11に対応
61	33	難度12に対応
58	32	難度13に対応
55	31	難度14に対応
52	30	難度15に対応

ビットスピード…ボスが飛ばしたビットがプレイヤーに当たるまでの時間です。数字はフレームをあらわしている。（1秒＝60フレーム）
ビット間隔…次のビットが飛ばされるまでの時間。数字はフレームをあらわしている。

［ビット同時飛ばし］…ビットが同時に4つ飛んでくる。

ビットスピード	難度
180	難度0 に対応
172	難度1に対応
166	難度2に対応
160	難度3に対応
155	難度4に対応
150	難度5に対応
145	難度6に対応
140	難度7に対応
135	難度8に対応
130	難度9に対応
125	難度10に対応
120	難度11に対応
116	難度12に対応
113	難度13に対応
110	難度14に対応
105	難度15に対応

ビットスピード…ボスが飛ばしたビットがプレイヤーに当たるまでの時間。数字はフレームをあらわしている。（1秒＝60フレーム）
［突っ込んでからの切り］…ボスがプレイヤーに突っ込んできて切りつける。
ボスの手が剣になり、突っ込む。突っ込んでいるときにボスの弱点に弾を1Pプレイ時は1発、2Pプレイ時には2発当てるボスの攻撃がキャンセルされる。

突っ込み時間	
38	難度0 に対応
36	難度1 に対応
32	難度2 に対応
30	難度3 に対応
28	難度4 に対応
27	難度5 に対応
26	難度6 に対応
25	難度7 に対応
24	難度8 に対応
23	難度9 に対応
22	難度10に対応
21	難度11に対応
20	難度12に対応
18	難度13に対応
16	難度14に対応
14	難度15に対応

突っ込み時間…ボスがプレイヤーに突っ込んで切りつけるまでの時間。数字はフレームをあらわしている。（1秒＝60フレーム）

[難度におけるビット飛ばし/突っ込んでからの切りのランダム性]

第一段階のビット飛ばし、ビット同時飛ばし、突っ込んでからの切りは、難度に応じてランダムで繰り出されるようになっている。

[ランダム性]	
[0、0、0、0、1、1、2、2、2、2]	→難度0に対応
[0、0、0、0、1、1、2、2、2、2]	→難度1に対応
[0、0、0、0、1、1、2、2、2、2]	→難度2に対応
[0、0、0、1、1、1、2、2、2、2]	→難度3に対応
[0、0、0、1、1、1、2、2、2、2]	→難度4に対応
[0、0、0、1、1、1、2、2、2、2]	→難度5に対応
[0、0、0、1、1、1、2、2、2、2]	→難度6に対応
[0、0、1、1、1、1、2、2、2、2]	→難度7に対応
[0、0、1、1、1、1、2、2、2、2]	→難度8に対応
[0、0、1、1、1、1、1、2、2、2]	→難度9に対応
[0、0、1、1、1、1、1、2、2、2]	→難度10に対応
[0、0、1、1、1、1、1、2、2、2]	→難度11に対応
[0、0、1、1、1、1、1、2、2、2]	→難度12に対応
[0、0、1、1、1、1、1、2、2、2]	→難度13に対応
[0、0、1、1、1、1、1、2、2、2]	→難度14に対応
[0、0、1、1、1、1、1、2、2、2]	→難度15に対応

0→ビット飛ばし
1→ビット同時飛ばし
2→突っ込んでからの切り

上に並んでいる10個の数字からランダムで1つを選び出す。その数字に対応したものが攻撃に選ばれる。
ex.難度4の場合、[0、0、0、1、1、1、2、2、2、2] のうちからランダムで1つの数字を選び出す。その数字が1のときはビット同時飛ばしになりる。

ステージ6ボス第二段階（ビットを1～4までのボスに変えて攻撃）

第二段階の攻撃は、ビットを集めてステージ1～4までのボスに変えて攻撃してくる。そのときには各ボスの弱点を撃つことになる。弱点を撃つとビットが元に戻ります。

各ボスの弱点を撃つと、エンペラー自体の体力も減っていく。

また、どのボスが出現するかは難度に応じてランダムで出すようになっていますが、次に出るボスの割合はその前に出たボスが10%、その他のボスが30%ずつになっている。
ex）ステージ1のボスが出た後に、ステージ1のボスが出る割合は10%、ステージ2のボスは30%、ステージ3のボスは30%、ステージ4のボスは30%になる（つまり同じボスが続けて出る割合は少ないということだ）。

[ステージ1ボス] …ステージ1ボスが突っ込んでくる。

難度によってボスのスピードが変わらないようになっている。

[ステージ2ボス] …ステージ2ボスがジャンプして攻撃してくる。

難度によってボスのジャンプは変わらないようになっている。

[ステージ3ボス] …ステージ3ボスの１首が噛み付いて攻撃してくる。

難度によってボスの噛み付きのスピードが変わっている。

噛み付き時間	
108	難度0に対応
104	難度1に対応
100	難度2に対応
98	難度3に対応
97	難度4に対応
96	難度5に対応
95	難度6に対応
94	難度7に対応
93	難度8に対応
92	難度9に対応
91	難度10に対応
90	難度11に対応
88	難度12に対応
86	難度13に対応
82	難度14に対応
78	難度15に対応

噛み付き時間…ステージ3ボスが噛み付くまでの時間。数字はフレームをあらわしている。（1秒＝60フレーム）

[ステージ4ボス] …ステージ4ボスがプレイヤーまで近づいて切り付けてくる。
難度によってボスのプレイヤーまで近づく時間が変わっている。

ステージ6ボス第三段階（ボスが核になっての体当たり攻撃）

第三段階の攻撃は、ボスが核とビットだけになり、プレイヤーに体当たりの攻撃を仕掛けてくる。

プレイヤーに体当たりしてくる間にボスの弱点である核を1P時には4発、2Pプレイ時に6発撃つとボスの体当たり攻撃がキャンセルされるが、プレイヤーの目の前に迫ってきたとき（プレイヤーに体当たりする約30フレーム前ぐらい）に規定弾数（1P時には4発、2Pプレイ時に6発）に達してもキャンセルすることはできない。

ボス体力による攻撃変化

第1段階→ボスの体力が260以下になると次の段階へ移行
第2段階→ボスの体力が140以下になると次の段階へ移行
第3段階

1P時／難度の上がり方と下がり方

[ボス攻撃による難度の上がり方]
ボスの弱点に1発ダメージを与えると難度が1段階上がる。
[プレイヤーやられ時の難度の下がり方]
ボスに攻撃を受けると難度が3段階下がる。

2P時／難度の上がり方と下がり方

[ボス攻撃による難度の上がり方]
ボスの弱点に1発ダメージを与えると難度が1段階上がる。
[プレイヤーやられ時の難度の下がり方]
ボスに攻撃を受けると難度が3段階下がる。

近づく時間 難度			
56	難度0に対応	38	難度8に対応
52	難度1に対応	37	難度9に対応
48	難度2に対応	36	難度10に対応
46	難度3に対応	34	難度11に対応
44	難度4に対応	32	難度12に対応
42	難度5に対応	30	難度13に対応
40	難度6に対応	26	難度14に対応
39	難度7に対応	22	難度15に対応

近づく時間…ステージ4ボスがプレイヤーまで近づく時間です。数字はフレームをあらわしています。（1秒＝60フレーム）

Staff List

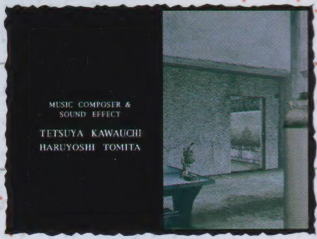
書名／ゲーメストムックVol.188
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2
G's FILE
発行日／1999年4月25日
初版発行

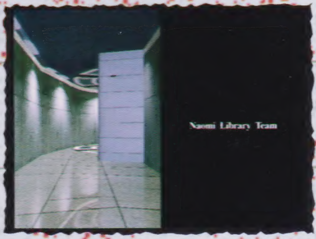
発行人／加藤 博
編集人／高橋己代子
編集／猿渡雅史
鈴木規康
編集補佐／濱田真一 佐藤潤一
ライター／キャサ夫 河本きらり屋
善之字元帥

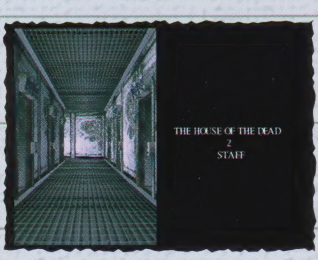
発行／株式会社 新声社
〒101-8935
東京都神田神保町1-26
電話／03-3293-9321
デザイン／新声パブリッシング
印刷／共立印刷株式会社

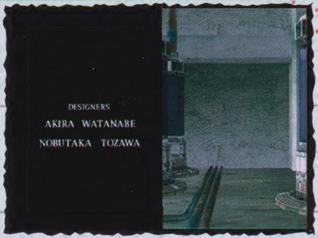
協力／株式会社セガ・エンタープライゼス
第一AM研究開発部

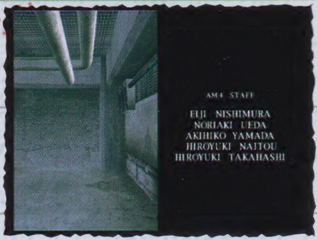
Ending Staff Roll









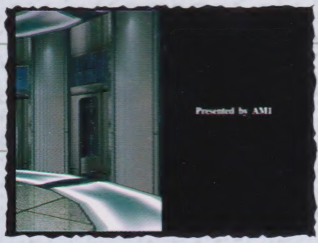




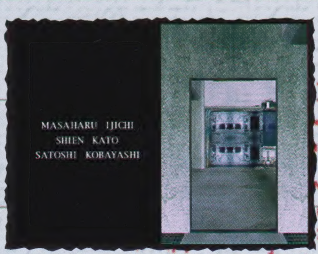




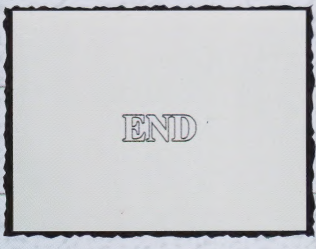






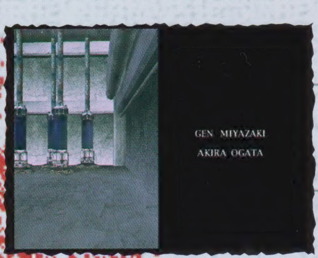












Thank you for your playing

THE HOUSE OF THE DEAD2 G's FILE

郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
THE HOUSE OF THE DEAD2
G's FILE
行

（キリトリ線）

（ふりがな） お名前	年齢（　　）歳 男・女
□□□-□□□□ 電話（　　　　　　） 都道府県　　市郡区	
学年、職業・業種をお書きください	
このムックをどこでお買い求めになりましたか?	

THE HOUSE OF THE DEAD2
G's FILE

読者アンケート

1:この本の評価を教えて下さい。番号に○をつけてね。

最低　1・2・3・4・5・6・7・8・9・10　最高

2:一番おもしろいと思ったページとその理由を教えてください。

3:一番つまらないと思ったページとその理由を教えてください。

4:内容と、価格は納得のいくものでしたか?

内容(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

価格(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

5:今後ムックにして欲しいゲームはなんですか?

6:この他、ご意見・ご要望がありましたら記入してください。

ご協力ありがとうございました。

(キリトリ線)



THE HOUSE OF THE DEAD2 G's FILE

平成11年4月25日発行　第6巻第14号通巻188号
発行人／加藤　博　編集人／高橋　己代子
発行／株式会社　新声社　〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　TEL.03-3293-9321

定価：本体1,100円＋税

9784881996027
ISBN4-88199-602-9
1929476011008
C9476 ¥1100E

雑誌63382-89 PRINTED IN JAPAN 共立印刷株式会社